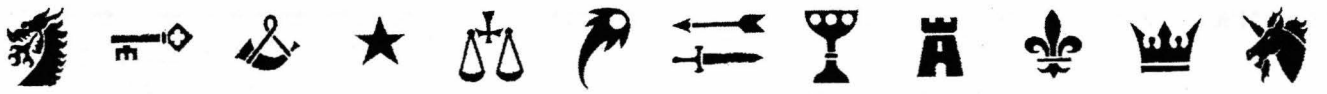
Искусство Волшебства

Русское издание



Русское издание

Ролевая игра

Atlas Games

Хобби Игры

УДК 794.8
ББК 77.056я92
И86

Ролевые игры, варгеймы, коллекционные карточные игры, настольные игры
...и разливное пиво!
Это лучше, чем играть на компьютере!

Наш адрес г. Москва, м. «Полянка»
ул. Большая полянка 28, стр. 1
В лабиринтах под книжным магазином
«Молодая гвардия»
Тел. 238-57-59
www.rolemancer.ru/labirinth

Искусство Волшебства — М.: Финансовый издательский дом «Деловой экспресс», 2001 — 264 с.
ISBN 5-89644-057-X

Искусство Волшебства

Ролевая игра

Искусство Волшебства – русское издание известной интеллектуальной игры "Ars Magica", созданной в жанре фэнтези. Ее участники переносятся в средневековую Европу XIII века, представляя себя рыцарями, священниками и могущественными магами. В мире Мифической Европы вам придется столкнуться с опасными противниками: драконами и фэйри, нежитью и демонами, колдунами и оборотнями. Возможно, вы примите участие в Крестовом походе, в освобождении Испании от мавров, в дальних плаваниях викингов или политических интригах Древнерусских княжеств. Приключения ждут вас!
Ролевая игра - новый вид интеллектуального развлечения, который становится все более популярным в нашей стране. В Искусстве Волшебства игроки создают персонажей, которые участвуют в жизни средневекового общества. Рассказчик, или ведущий игры, управляет миром Мифической Европы, в котором средневековые легенды и предания европейских народов становятся действительностью. Магия - тайная наука этого вымышленного мира, с помощью которой волшебники стремятся постичь истину. Ролевая игра - единственный способ оказаться "внутри" фэнтези и принять участие в жизни средневековья.
www.rolemancer.ru/lv

Изд. лиц. ИД № 04384 от 26.03.2001
Подписано в печать 7.12.2001
Формат 60x90$^1/_8$ Бумага офсетная

Финансовый издательский дом «Деловой экспресс»
125015, Москва, Вятская ул., д. 27
Тел./факс: 745-71-47, 916-70-17
E-mail: dex@sojuz.ru
www.dex.ru

ISBN 5-89644-057-X

УДК 794.8
ББК 77.056я92

© 2001 ООО «Хобби-игры»
© ФИД «Деловой экспресс»

Ars Magica, Fourth Edition

C R E D I T S

Ars Magica, 4-ая редакция
Авторский состав
Development, Editing, Layout, and Project Management: Jeff Tidball
Development, Editing, and Layout: John Nephew
Fourth Edition Design Contributions: Bill Brickman, Bob Brynildson, David Chart, Nicole Lindroos Frein, Geoffrey Grabowski, Peter Hentges, Lydia Leong, Marc Philipp Messner, John Nephew, Chris Pramas, Wade Racine, Roderick Robertson, John Snead, Jeremy Strandberg, Jeff Tidball, and Robbie Westmoreland.
Original Ars Magica Design: Jonathan Tweet and Mark ReinoHagen
Contributing Authors: Shannon Appel, Bill Brickman, David Chart, Sam Chupp, Ken Cliffe, Christopher Earley, Chris Frerking, Geoffrey Grabowski, Kevin Hassall, Peter Hentges, Lydia Leong, Aaron Link, Dave P. Martin, John Nephew, Wade Racine, Mark ReinoHagen, Carl Schnurr, John Snead, Jeremy Strandberg, Jeff Tidball, Jennifer Clarke Wilkes, and Travis Lamar Williams.
Journal of Antoninus of Jerbiton: David Chart
Interior Art: Dave Allsop, Neil Edwards, Josh Hoops, Eric Hotz, Janine Johnston, Alexis Liosatos, William O'Connor, Dom Reardon, John Scotello, and Jock Simpson.
Cartography: Eric Hotz
Wizards of the Coast Fourth Edition Developer: Wade Racine
Wizards of the Coast Fourth Edition Contributions: Steve Bishop, Bob Kruger, and Jennifer Clarke Wilkes.
Special Thanks: Peter Adkison, Bill Brickman, Bob Brynildson, Jerry Corrick, Woody Eblom, Lydia Leong, Clay Luther, Susann Lyon, Paul Numberger, and Jonathan Tweet.
Playtest Coordinators: Bill Brickman, Bob Brynildson, Timothy Carroll, David Chart, Chris Daianu, Jeremiah Genest, Damelon Kimbrough, Scott Lien, Marc Philipp Messner, and Robin Steeden.
Playtesters: Bill Brickman Playtesters (Philadelphia): Paul Curtis, Tamara Duran, Erik Hanson, Leonard McCain, Stephen Mulholland, and Christopher Page. Bill Brickman Playtesters (Los Angeles): Tavis Allison, St. John Colyn, Ingrid de Beus, Steve Hanna, Robert Jimenez, Duncan MacClaren, and Gintaras Valiulis. Bob Brynildson Playtesters: David Appleby, Peter Hentges, Joseph Knight, Tony Lavalle, Donald Prust, Robin Sivill, and William Vos. David Chart Playtesters: Dinan Gunawardena, Adam Mosley, Mike Pitt, Helen Steele, and Chihiro Yamada. Chris Daianu Playtesters: Art Apicella, Chris Balow, Richard Brooks, and Steve Drexler. Jeremiah Genest Playtesters: Nathaniel Bennett, Ry Boltors, Charles Schafer, and H. Tyler Stewart. Damelon Kimbrough Playtesters: Robert Angeloni and Richard W. Evans, Jr. Scott Lien Playtesters: Jennifer Cain, William Cain, Mark Ford, Jason Kimnach, Tad Myers, Randy Porter, Clint Warner, and Douglas Welsh. Marc Philipp Messner Playtesters: Tanja Bader, Nina Baur, Alexander Gerber, Jochen Gutjahr, Jens Oesterle, Sabine Vonlkel, and Stefan Kreutzer. Robin Steeden Playtesters: Gordon Bowie-Reed, Michanl de Verteuil, Thomas Erskine, John Garay, Ian Hargrove, and Chris Roberts.

Искусство Волшебства, Русское издание

Адаптация, дополнение и общая редакция: Николай Пегасов
Организация проекта: Илья Карпинский, Максим Матвейко
Перевод: Алексей Перерва, Ольга Лосева, Николай Пегасов
Оформление и иллюстрации: Геннадий Григорьев
Обложка и карта работы Геннадия Григорьева

Atlas Games
PO Box 131233
Roseville, MN 55113
Internet: www.atlas-games.com
E-mail: info@atlas-games.com

ООО "Хобби-игры"
Россия, Москва, ул. Бол. Полянка, 28, стр.1,
клуб "Лабиринт"
E-Mail: info@rolemancer.com
Тел./Факс: (095) 238-57-52, (095) 238-57-59
Интернет: www.rolemancer.ru

Информационная поддержка Искусства Волшебства:
Портал РОЛЕМАНСЕР (www.rolemancer.ru)
Журнал ИГРОМАНИЯ (www.igromania.ru)
Официальный сайт: www.rolemancer.ru/iv
Официальный форум: www.gameforums.ru/iv
E-Mail: iv@rolemancer.com

Ars Magica, Mythic Europe, Covenants, and Charting New Realms of Imagination are trademarks of Trident, Inc. Wizards of the Coast is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. Order of Hermes, Tremere, and Doissetep are trademarks of White Wolf, Inc. and are used with permission.
Copyright ©1996 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games. All rights reserved. Reproduction of this work by any means without written permission from the publisher, except short excerpts for the purpose of reviews, is expressly prohibited.
Copyright ©2001 ООО "Хобби-игры".

I. Пролог

Рукопись Антония Йервитонского, при рождении нареченного Вильямом, уроженца славного города Йорка

Извлечения. Перевод с латинского

В лето Господа Нашего 1199. На праздник Святого Гуго.

Во имя Господа Нашего Иисуса Христа, и Пречистой Девы, и в память Всех Святых начнем.

Да пребудет Благодать Божия со мной, пока я перелагаю на чистый лист то, что увидел и услышал вокруг, дабы я не повторял написанного и не вверял чернилам запретного. Я, Вильям, прозванный Йоркским, поскольку в этом славном городе появился на Свет Божий, готовлюсь стать смиренным братом в обители Риво. Моя бедная мать даровала мне жизнь в бренном мире в обмен на свою собственную в год от рождения Господа Нашего 1186. Мой отец скончался, когда мне пошел восьмой год, и мой великодушный дядя отдал меня в послушники монастырю, где я и влачу свое существование. В следующую Пасху я приму постриг и стану служить Господу наравне с остальными монахами. И никогда больше не покинуть мне этого любимого Богом приюта.

Я получил пергамен, перо и чернила от досточтимого Фулька Ситоского, брата нашего Ордена, с наставлением записывать те достопамятные события, коим я буду свидетелем. Он часто навещает монастырь, чтобы побеседовать с аббатом. Отец Фульк уделяет и мне немного внимания, и я не склонен верить брату Джеффри, будто это внимание проистекает из греховного вожделения. Я осмелюсь предположить, что брат Джеффри не станет благодетельным монахом и не принесет Ордену ничего, кроме позора, но пусть Бог будет судией и ему, и мне.

Аббат дозволил отцу Фульку передать мне свитки драгоценного пергамена, и сам настоятель приказал, чтобы я записывал сюда историю своего скромного существования. Дни монаха не ведают перемен, как не ведает их и Небесный Владыка. Каждый Божий день мы семикратно возносим молитвы Ему, и весь остаток бодрствования проходит в труде и изучении Святого Писания. В этой простоте – величайшая мудрость, как учил Святой Бернард.

А это в заключение я, Вильям, пишу собственной рукой. Все, что выше, составил с моих слов брат Ансельм, дабы начало истории не было испорчено моей слабой латынью.

В лето Господа Нашего 1199. На третий день Рождественского поста.

Во имя Господа Нашего, и Пресвятой девы Марии, и в память Всех Святых.

Сегодня монастырь почтил своим присутствием отец Фульк Ситоский, и наш настоятель изволил призвать меня для беседы с ним. Отец Фульк желал услышать, что я уже занес в рукопись, и я принес исписанный пергамен. Он много спрашивал о моем обучении и о том, как течет жизнь в обители. Он был вполне удовлетворен моими знаниями и ответами, но я не понимаю, почему он тратит на меня столько времени.

В лето Господа Нашего 1200. На праздник Обрезания.

Да смилостивятся Господь Бог и Пресвятая Дева надо мною и да оградят меня от искушений.

Мне было суждено покинуть монастырские стены. Фульк Ситоский пришел и забрал меня с собой. Оказалось, его зовут не Фульк, и он вовсе не из Сито. Я сижу рядом с походным шатром, и пламя костра пляшет у ног воинов, окружающих меня. Юлия, которая была отцом Фульком, смотрит на перо в моей руке сквозь огонь, с другой стороны кострища. Я хочу бежать прочь, но не знаю, в какую сторону. Господи Иисусе, помоги мне грешному.

Собравшись духом, я поведаю историю последних дней. Фульк, тот самый, что оказался Юлией, прибыл в монастырь Риво в День Избиения Невинных Младенцев. Он сразу удалился к аббату, и я снова был вызван для беседы с ним. Он опять задавал вопросы и смотрел в мои глаза так, будто что-то искал в глубине души. Возможно, он что-то там обнаружил. Когда я возвратился к послушникам, те шептались обо мне, а брат Джеффри рассказывал о Фульке богомерзкие вещи. По дьявольскому наущению, его слова ненамного разошлись с действительностью.

Прошлым днем аббат снова захотел меня видеть, и Фульк был с ним. Настоятель вел себя странно и заявил, что пришло мне время покинуть обитель и отправиться в путешествие с отцом Фульком. Я растерялся, ведь сам аббат наказывал нам, что добрый монах всегда остается в монастыре и не покидает братию. Я возражал, но аббат велел мне молчать и смиренно выполнять его приказание. И я ушел из монастыря, но сейчас знаю, что веление аббата было нашептано демоном. Горе мне, что я ему подчинился.

Фульк сказал мне, что мы выходим до рассвета. У меня за душой не было ничего, кроме рукописи, и потому я и не взял ничего, кроме своего платья и испещренных чернилами страниц. Фульк встретил меня в клуатре (крытая обходная галерея. – Прим. переводчика.), и мы двинулись в сумраке прочь от монастыря. Мой провожатый скоро увел меня с наезженной дороги, и я увидел впереди отблески костра и услышал голоса. Он привел меня на вершину холма и остановился, загородив собой зарево пробуждающегося дневного светила.

"Смотри сюда и запоминай, – говорит он мне, – в этот час решается твоя судьба". Я присмотрелся к этому старику и к его белой рясе, которую носят монахи ордена Цистерцианцев, но ничего не происходило.

Вдруг, как только солнце показалось над горизонтом, тьма покрыла белую рясу и седые волосы, и кожа его помолодела, и тело его стало стремительно меняться. Я понял, что им овладел бес. Или сам он был бесом. Монашеская ряса стала темно-синим платьем, покрытым роем серебристых искр, и я почувствовал, как страх ледяною десницей сжал мое сердце. Старик исчез, как будто его и не было, а передо мной стояла женщина столь прекрасная, что один взгляд на нее можно было посчитать смертным грехом. Тишина казалась бесконечной, и в этой тишине великолепная незнакомка впитывала в себя исчезающий сумрак ночи.

"Меня зовут Юлией, последовательницей Йербитона, и отныне я – твоя госпожа", – говорит она мне. Эти слова, похоже, сняли заклятие, державшее меня в оцепенении, и я, безумный от страха, развернулся и опрометью бросился вниз. Но вооруженные люди, сидевшие у костра, уже успели добежать до холма, и я был схвачен.

Мы двигались пешком целый день, и воины шли по обе стороны от меня, чтобы я не мог бежать. Юлия указывала путь. Незадолго до заката мы встали на ночлег, и я стал внимательно наблюдать за Юлией. Вселившийся в нее бес должен был снова заставить ее превращаться на рассвете. Но она не превратилась, хоть, видимо, и пыталась, ибо она выполнила некий бесовский ритуал. Вот она смотрит на меня сквозь пламя, сидя по ту сторону костра. И я представляю себя уже в Преисподней, где вечно буду гореть в очищающем огне. Матерь Божия, на тебя вся моя надежда.

В лето Господа Нашего 1200. На праздник Богоявления.

Святый Господи, помилуй меня, Пресвятая Богоматерь, пошли мне защиту, Святые Мученики, просите за меня, ибо я в гнезде змей ползучих, в притоне разбойников.

Я сижу в отведенной мне келье, и освещает ее никогда не потухающий факел. Если я засну, то дьявол придет за мной, ибо это место проклято, Божья Благодать давно не простирается над ним.

Сам дом не походит на пасть Геенны Огненной. Он сложен из камня и состоит из трех корпусов, стоящих по разным сторонам квадратного внутреннего двора, четвертая сторона которого прикрыта стеной с вратами. Две башни поднимаются над домом, и в их окнах постоянно суетятся какие-то люди. Это похоже на аббатство, но в этом аббатстве нет храма. Нет даже малой часовни. Души местных обитателей давно пропали для небесной жизни, ибо они удалились от Господа, и я теперь в их числе.

Когда мы прибыли, мне стало ясно, что здесь и находится дом Юлии, ибо челядь сразу забегала вокруг нее и отовсюду были слышны приветствия. Она повелела слуге собрать совет и провела меня в большую залу в глубине дома. В ней стоял стол круглый, как в песнях о славных рыцарях Артура. Юлия уселась в кресло, которое было роскошней того, что стояло у нашего аббата. На спинке кресла неизвестный начертал имя Юлии. Она приказала мне встать позади и хранить молчание. Мы ждали, и вскоре вошли остальные.

Первым был мужчина невысокий и тощий, одетый в робу брусничного цвета, или, скорее, цвета спекшейся крови. Он источал запах костра, и пальцы его были покрыты толстым слоем копоти. Второй вошла дама, высокая и бледная, как перламутр. Бледность подчеркивало ослепительно белое платье. При взгляде на ее лицо бросало в дрожь. Лоб и щеки пересекали глубокие шрамы кораллового оттенка, сплетавшиеся в причудливый узор. Подобное уродство я вскоре заметил и на ее руках, одной из которых она, как игрушку, вращала прозрачный кинжал. Теперь я был полностью убежден, что нахожусь в логове демонов.

Тут птица, грач или ворон, влетела в распахнутое окно и села в одно из кресел у круглого стола. В миг обернулась она мужчиной, маленьким, как карл, с иссиня-черными волосами. Нагота его не была прикрыта ничем, но человечек не выглядел смущенным. Он без застенчивости стал поедать меня взглядом.

Лишь одно кресло осталось пустым, и я решил смотреть только на него, дабы ужасный вид бесов не искушал моего духа. Они говорили на латыни, но слишком быстро, чтобы я улавливал весь смысл. Я смотрел на кресло, и внезапно в нем, прямо из воздуха, возник последний заседатель, одетый в грубое бурое тряпье. От него исходил смердящий запах разложения, а лицо его было застывшим лицом покойника. От страха я уже намеревался выпрыгнуть в окно, но Юлия схватила меня за запястье, и у меня не было сил вырваться.

"Коллеги, это Вильям из Йорка, мой ученик, – сказала она, кивая в мою сторону, – он находится под моей защитой и покровительством". Эти слова сильно разочаровали того, что был грачом, уж не знаю, почему.

Я был отослан прочь, и два челядина сторожили меня у входа в залу, пока не вышла Юлия и не отвела меня в келью. Здесь я и сижу, гоня прочь путы сна. О, Господь Мой, вызволи меня отсюда.

В лето Господа Нашего 1200, на праздник Святого Антония.

Во имя Господа Нашего Иисуса Христа, и Пречистой Девы, и в память Всех Святых.

Я все еще не покинул наш грешный мир. И я приобрел здесь друга. Его имя Джослин, он менестрель. Зимой он живет здесь постоянно, а в другие времена года часто уходит странствовать по Англии. Джослин, который чуть старше меня, уверяет, будто бы и мне позволят покинуть эти мрачные стены.

Он постучался в мою келью на следующий день после нашего прибытия и предложил показать дом и двор. Оказывается, я нахожусь в коллегии Веритас, которая относится к Ордену Гермеса. Коллегией правят настоящие маги, те, которых я видел на Совете. Управлением обыденными делами и хозяйством занимаются соратники магов, к которым Джослин относит и себя. Всю прочую будничную работу выполняет челядь. У каждого мага есть собственные помещения в коллегии. Джослин не стал их показывать, ибо это может быть опасно, лишь во владения Юлии Йербитонской, моей госпожи, я могу заходить не боясь. Кирист Фламбийский, тот, что носит кровавые одеяния, отличается злобным характером и, по слухам, может спалить чело-

века щелчком пальцев. Фессалия Меринитская, дама в белом, – человек жестокий и хладнокровный, и я буду держаться и от нее подальше. Марк по прозвищу Грач, последователь Бьёрнара, пребывает в своем собственном мире и терпеть не может, когда нарушают его покой. Будучи некромантом, Десидерий Вердицийский, ходячий мертвяк, уделил бы мне больше внимания, если б я отдал Богу душу. "Где находятся все эти города и веси: Йербитон, Вердиций, Фламбо?" – спрашиваю я Джослина, а Джослин смеется и отвечает: "Это не города и даже не деревни, это Братства, подобные вашим монашеским Братствам: бенедиктинцев, цистерцианцев и прочих. Пускай Юлия объясняет про них, я плохо разбираюсь в этом".

Джослин отвел меня на кухню и представил главной стряпчей. Она сказала, чтоб я не смел воровать кушанья из погреба, и что я пока вообще не маг и имею тут прав не больше, чем простой подмастерье. Джослин провел меня в дормиторий (Общая спальня в монастыре. Вильям еще не избавился от привычки называть вещи монастырскими именами, выше он назвал свою комнату в коллегии кельей. – Прим. переводчика.), а потом подвел ко входу в библиотеку и указал на щель между дверью и косяком. Я соблазнился и заглянул в отверстие, и, о Матерь Божья, там были дюжины и дюжины книг, возможно, даже более двух сотен толстых фолиантов! Джослин поведал, что правом посещения библиотеки обладают одни лишь маги. Правда, большинство челяди все равно не умеет читать, и я не приложу ума, что им могло бы понадобиться в этом месте. К самой челяди Джослин проводил меня сразу после этого. Это были те воины, что сопровождали нас с Юлией от самой горы. Среди воинов находилась и женщина, хоть я и полагал ее мужчиной, пока она не заговорила с нами. Наверное, я обидел ее своим замешательством, но Мод, так зовут стражницу, только рассмеялась и вернулась назад к своим воинам. Джослин объяснил мне, что они живут здесь, дабы защитить меня ото всех опасностей, и храбро примут смерть, если это будет необходимо. "Но почему, ведь я же здесь – никто?" – спрашиваю Джослина. Он опять улыбнулся, сел на вросший в землю камень и поведал мне то, что я постараюсь сейчас изложить.

"Вильям, – говорит Джослин, – у тебя есть Дар, и потому ты ученик Юлии. Пролетят годы, и ты сам станешь магом и будешь повелевать птицами в небесах и рыбами в реках. Ветры и волны откликнутся на твой зов, и земля вздыбится, если ты того пожелаешь. Старость не притронется к твоему челу, и языки огня остерегутся от прикосновения к твоей плоти. Смертные будут видеть тебя тем, чем ты хочешь предстать перед ними, и будут думать только то, что ты им дозволишь. Королевская власть – ничто пред властью, которая будет принадлежать тебе, и никто не будет тебе судией, кроме Трибунала Ордена. Сейчас ты всего лишь ученик, но любой обитатель коллегии уважает в тебе того, кем ты станешь".

Неужели он говорит серьезно? Мой ум в смятении.

В лето 1339 эры Весов, на пятый день месяца Скорпиона.

Я должен доверить перу и пергамену то, что поведала мне моя госпожа, ибо я знаю, что повторять этого она не станет. Она и другие маги коллегии входят в Орден Гермеса. Орден делится на 12 Братств, причем госпожа состоит в Братстве Йербитона, и я также вступлю в это Братство, ибо я ее ученик. Магов связывает Герметический Кодекс, за соблюдением которого наблюдают Квезиторы и Трибуналы, собирающиеся каждые семь лет в различных странах света. Моя госпожа желает построить Великую Залу, новое место для собраний английского Трибунала, именуемого Снонхенджским. Зала должна быть построена в Лондоне, ибо сейчас Трибунал вынужден собираться в коллегии Черного Шипа, и поэтому маги этой коллегии легко убеждают всех прочих членов Трибунала в своей правоте. В Ордене нет епископов или аббатов, каждый маг имеет право голоса, а у Черного Шипа есть возможность подкупить магов, чтобы добиться выгодного решения.

В коллегиях, таких, как Черный Шип и Веритас, маги вместе ведут совместное хозяйство, как это принято в монастырях. Несколько магов не только объеди-

няют свой быт, но и имущество, и возможности. Веритас управляется Советом магов, и моя госпожа хочет и здесь построить новую пышную Залу Собраний, чтобы все остальные маги коллегии стали придавать больше значения собранию Совета. Она надеется, что Марк Грач и Десидерий будут смотреть на Совет не только как на обрядовое действо, отрывающее их от занятий. Они злятся всегда, когда приходится покидать мастерскую, даже если им необходимо сходить в библиотеку за нужной книгой.

Мое обучение продлится 15 лет, и после Последнего Испытания я буду принят в Орден и стану равным среди равных. Тогда я обрету ту власть, о которой говорил Джослин.

В лето 1341 эры Весов, на четвертый день месяца Льва.

Моя госпожа намеревается посетить другую коллегию, и она изволит взять с собой Джослина и меня. Мне впервые разрешено покинуть коллегию, если не брать в расчет кратких отлучек в близлежащий Вильтон. Джослин помогает собрать вещи. Генри Портной сшил мне удобный плащ, а Генри Кузнец выковал кинжал и топор. Мы выходим на рассвете, и Джослин таинственно молчит о конечной цели нашей поездки. Он не желает открывать мне, где расположена коллегия Семайт. "Все поймешь, когда мы попадем туда", – говорит Джослин.

В лето 1341 эры Весов, на восьмой день месяца Льва.

Сегодня мы подверглись нападению разбойников. Они поджидали нас в засаде, и наши воины были вынуждены принять сражение. Моя госпожа пришла им на помощь и использовала заклинание, которое обратило разбойников в союзников, не желающих нам зла. Они были готовы поклясться на Святом Кресте, что не хотели и не хотят причинять нам вреда, и даже сопроводили нас до границ своих разбойничьих владений, дабы никто более не покушался на наш отряд. Джослин запомнил путь, которым нас вели, и сказал, что нам следует избегать этой дороги, когда мы будем возвращаться. Я не понял почему, ведь мы легко справились с разбойниками и расстались приятелями. Джослин говорит: "Не стоит слишком полагаться на волшебство".

В лето 1341 эры Весов, на двенадцатый день месяца Льва.

Мы достигли коллегии Семайт, и я понял, что Джослин имел в виду, когда не хотел открывать мне ее местонахождение. Семайт – это несколько крупных повозок, подобных тем, что используют заморские купцы. На этих повозках, запряженных четверками лошадей, коллегия исколесила все королевство. Путь, по которому движутся повозки, определяет Герфаллон Криамонский, главный маг Семайта. Джослин утверждает, что заколдованные колеса не оставляют следов даже на снегу и мокром песке и что никто из смертных не способен предугадать, где пройдут повозки коллегии следующий раз, вернувшись в какое-нибудь графство. Моя госпожа постоянно удаляется для бесед с Герфаллоном, хоть я еще ни разу не видал его, или ее, если ему соблаговолит оказаться женщиной. Нас развлекал Юний Вердицийский, создатель великолепных повозок. Они укреплены изнутри железом, поэтому маги безбоязненно устроили свои мастерские прямо на них. Любая поверхность, смятая чудесными колесами, приобретает свой прежний нетронутый вид, как только колесо прокатится дальше. Юний посвятил нас в свой новый замысел. Он мечтает сотворить повозки, парящие в облаках и катящиеся по поверхности моря. Главной трудностью он считает упряжь, ведь, к несчастью, обычных коней и быков Создатель обделил способностью летать или ходить по воде. Я предложил Юнию делать самодвижущиеся повозки, но он отверг этот совет. "Повозки от природы никогда не скачут сами по себе, разве что с горы, – говорит Юний, – а вот лошади скачут. Проще заколдовать коня, чтоб он скакал по воде, чем неподвижную телегу, чтобы она сама катилась по дороге". Вот сколько тонкостей нужно держать в голове, когда имеешь дело с магией.

В лето 1341 эры Весов, на тринадцатый день месяца Льва.

Мы покинули гостеприимный Семайт, и моя госпожа не выглядит разочарованной. Я спросил Джослина, почему мы все время ходим пешком, хотя в нашей коллегии есть верховые лошади. "Звери боятся волшебства, – отвечает Джослин, – вот многие маги и не могут ездить верхом: кони их сбрасывают наземь". Я же, Слава Господу, не отношусь к их числу. Джослин по-дружески посоветовал мне не спрашивать об этом Юлию, потому что такие вопросы ее раздражают.

В лето 1342 эры Весов, на двадцатый день месяца Девы.

Моя госпожа пребывает в дурном расположении духа. Сегодня заседал Совет, и она пыталась убедить других членов коллегии, что нужно построить новую Залу для их заседаний. Я видел ее чертежи. Это должно быть семиугольное сооружение, со сводчатой каменной крышей, которая поддерживается тонкой колонной. Зала Собраний действительно прекрасна, но Совет заставил Юлию выбирать между ней и лондонской Великой Залой Трибунала. Госпожа без лишних размышлений выбрала дорогостоящую лондонскую стройку, а остальные маги пообещали в будущем году передать ей серебро и драгоценности на покупку земли под Залу. Она же до сих пор сетует на их недальновидность.

В лето 1343 эры Весов, на девятый день месяца Близнецов.

Совет выделил госпоже серебро и драгоценности, достаточные для покупки земли. Мы отправляемся в Лондон. Джослин тоже едет с нами, потому что знает этот город лучше меня и даже лучше моей госпожи. Юлия проводит дни и ночи над чертежами. "Не стоит

ли купить больший участок?" – спрашивает она. Джослин сказал, что у меня будет время на осмотр города, пока госпожа договаривается насчет земли.

В лето 1341 эры Весов, на двадцать третий день месяца Близнецов.

Мы пришли в Лондон. Здесь много жителей и много больших домов, не таких больших, как аббатство Риво, конечно. Мы остановились на постоялом дворе, где Джослин бывал раньше. Нам выделили отдельные комнаты в обмен на серебро и обещание Джослина устроить здесь представление. Я никогда не слышал пения Джослина.

В лето 1343 эры Весов, на двадцать четвертый день месяца Близнецов.

Госпожа дозволила мне сегодня пойти посмотреть на Лондон и его обитателей. Джослин с час водил меня по городу, показывая, как добраться до постоялого двора от храма Святого Павла и где можно поесть. После этого он оставил меня, и не прошло и получаса, а уже я лишился своего кошелька, но и не думал огорчаться. Воровство уравновешивает торговлю, к тому же я мог сотворить столько серебряных пении, сколько может понадобиться для одной прогулки. Я посмотрел миракль, представлявший мученичества Святой Екатерины, обошел вокруг Святого Павла, с интересом вникая в разговоры торговцев, пока те не замечали, что я подслушиваю.

Моя прогулка в купеческом квартале окончилась встречей с Элизабет. Она была в услужении в одной из семей торговцев и обрадовалась приглашению зайти со мною в харчевню. Я заказал вина вместо дешевого эля, и уверил ее, что мы задержимся не позже, чем до захода солнца. Насколько удивительны чудеса, творимые простейшими заклинаниями! Разрушение Духа заставило ее позабыть о времени и друзьях, встреченных в таверне. Созидание Духа сделало так, что я стал ей симпатичен, а Созидание Плоти пробудило в ее груди жгучую страсть. Солнце садилось, играя багровыми лучами на белоснежной коже, но колдовство оставалось незамеченным. Потом она все же заторопилась домой, а я, возвратясь на постоялый двор, так и не услышал пения Джослина. Представление давно закончилось, ну и Бог с ним.

В лето 1343 эры Весов, на двадцать шестой день месяца Близнецов.

Наверное, у нее был жених. Притом богатый и с целой ватагой приятелей. С утра явился челядин с посланием от нее, и я, последний из глупцов, отправился вслед за ним. Они поджидали меня все вместе в западне, и совладать со столькими соперниками сразу было бы не под силу и Ланцелоту. Не знаю, жаждала ли эта чернь лишить меня жизни, но появился Джослин, а за ним – охранники какого-то местного барона. Эти трусы тут же показали нам свои спины. "Я ничего не скажу твоей госпоже, – говорит Джослин, – но надеюсь, для тебя это стало уроком". Конечно, стало, нужно попросить Юлию обучить меня боевым заклинаниям.

В лето 1343 эры Весов, на первый день месяца Рака.

Переговоры завершились покупкой крупного земельного участка вне городских стен. Юлия с восторгом рассказывает, какая это будет величественная Зала и как плохо придется зарвавшемуся Черному Шипу. Коллегия Семайт согласна поддержать замысел госпожи. Завтра мы уходим из Лондона, а я так и не убедился в том, что Джослин способен петь.

В лето 1347 эры Весов, на десятый день месяца Весов.

На прошлогоднем заседании Трибунала моя госпожа беседовала с представителями разных коллегий, и теперь мы путешествуем по королевству, убеждая эти коллегии в необходимости постройки Великой Залы. Недалеко от того места, где будет стоять Зала, появилась обитель какого-то новоявленного Ордена. Юлия полагает, что это увеличит безопасность встреч коллегий, так как магическая атака на Трибунал становится почти невозможной. Кроме того, присутствие неподалеку братьев-монахов придаст Собранию некоторую законность с точки зрения канонического права. Но я сомневаюсь, что кто-то из магов захочет встречаться в местах, где сильна Власть Церкви.

Мы прибыли в Школу Пифагорейцев, в местечке Кембридж. Они благосклонны к нам, так как Братство Йербитона доминирует в их Совете. Эта коллегия больше внимания уделяет философии, а не магическим дисциплинам, и, как мне кажется, мы появились здесь не вовремя. Кембридж воспользовался тем, что университет Оксфорда был распущен, и теперь заманивает к себе его ученых; кембриджская жизнь кипит от множества диспутов.

Непривычно жить в городе, где двери всех храмов заперты. Даже Круглая церковь Гроба Господня закрыта, хотя я полагал, что провозглашенное Отлучение не относится к Храмовникам. Джослин переживает за свою бессмертную душу. "Не волнуйся, – говорю я, – верные христиане не попадают в Пекло, если им придется помереть, когда папа закрывает церкви".

На ночь мы собрались в одном из домов, принадлежащих коллегии Пифагорейцев. Дома эти разбросаны по всему городу. Большое каменное строение, где обитают все маги, расположено поблизости от Круглой церкви, а все остальные члены Школы живут в других помещениях или даже снимают постоянные комнаты в гостиницах. Хотел бы я знать, как они умудряются практиковать магию под боком у Рыцарей Храма? По крайней мере, хоть Школу Пифагорейцев не будет заботить то, что рядом с будущей Великой Залой существует монастырь.

В лето 1347 эры Весов, на двенадцатый день месяца Весов.

Мы встречались с Эдуардом Мильтонским, Хранителем коллегии. Естественно, мне дозволили только сидеть и слушать, хорошо, что вообще не отослали прочь. Эдуард внимательно выслушал госпожу и обду-

мал ее замысел. Как мы и ожидали, они не будут против этого предложения. Но поддержку обещали при условии, что мы выполним задание для Школы Пифагорейцев. Маги уже давно заметили, что их волшебство подавляется силой Церковной Власти. У них родился замысел перенести работу в близлежащую чащу, где был обнаружен волшебный источник. К несчастью, большая часть леса принадлежит фэйри, а они не любят, когда смертные люди забредают в их края. Эдуард потребовал от нас, чтобы мы добились мира с фэйри, и те позволили бы Школе обосноваться у источника. Если нам это удастся, то Школа Пифагорейцев на следующем собрании Трибунала добавит свой голос к тем, кто будет за постройку Великой Залы. Юлия согласилась, но выглядела озабоченной. Немногим людям удавалось сохранить свою жизнь или хотя бы рассудок после встречи с лесной нечистью. "Пойдем в Веритас за Фессалией, она быстро разгонит этот волшебный народец по их норам", – говорю я, но Юлия даже и не глядит в мою сторону. Наверное, Фессалия не слишком жаждет увидеть Великую Залу в полной красе.

В лето 1347 эры Весов, на пятнадцатый день месяца Весов.

Завтра мы идем в чащу. Я оставляю рукопись здесь, с просьбой к Пифагорейцам передать ее в мою коллегию, если я не вернусь.

В лето 1347 эры Весов, на восемнадцатый день месяца Весов.

Я вернулся. Удача постоянно сопутствовала нам. Позволю себе более подробно описать произошедшее. Чаща начинается всего в часе ходьбы от Кембриджа, и мы вышли незадолго перед восходом, чтобы общаться с лесными обитателями только под лучами дневного светила. Как только утренняя заря обагрила сумрачное небо, мы смело двинулись в прохладу леса. Моя госпожа говорила, что нам придется найти повелителя здешних мест, кем бы он ни был, человеком или чудовищем, и побеседовать с ним. Стражники вокруг нас были возбуждены от предчувствия близкой опасности, я же, как обычно, не терял самообладания. Джослин также держался неплохо. "Феи любят менестрелей, – молвит он, – так что мне страшиться нечего".

Мы блуждали по чащобе с полчаса. Вдруг Мод, наша стражница, говорит: "Мы заплутали, обратной дороги нет, а деревья вокруг ведут себя, словно живые". Моя госпожа отвечает: "Хорошая новость, мы теперь на земле тех, кого ищем". Тут я почувствовал, что пола моего платья задымилась, будто кто бросил туда горячий уголь, и в боку ощутил жжение. Это мой кинжал раскалился докрасна, я сорвал его с пояса и швырнул оземь, и при этом обжег руку. Кинжал зашипел и начал таять, как кусок льда на печке. Теперь уже все стражники вокруг меня бросали свое оружие, которое

тут же плавилось и всасывалось в почву. На несчастном Стивене была кольчуга, и он не смог стянуть ее вовремя, мы же ничем не успели ему помочь. Тогда Джослин и говорит: "Мне кажется, я припоминаю из сказок, что фэйри очень не любят железо". Моя госпожа гневно посмотрела ему в очи, но через мгновение успокоилась.

"Я должна была подумать об этом, мой господин, – молвила она, глядя в сторону от нас, – смиренно прошу простить меня и моих спутников". Я смутился и проследил за тем, куда она устремила взор. Это были Хозяева леса. На повелителе красовались серебряные доспехи, сверкавшие, как чешуя только что пойманной рыбы. Он восседал на величественном ледяном троне, который и не думал таять в лучах солнца, а за ним стояли стражи, два чудовищных медведя в странном наряде, и у каждого в лапе по дубинке, размером с целую сосну. У ног повелителя суетился менестрель с лютней, маленькая тварь с длиннейшими пальцами, похожими на спицы. В листве я видел еще несколько пар глаз, но не мог разглядеть их обладателей.

"Зачем ты искала меня?" – вопрошает лесной владыка.

"Нас послала коллегия магов, – отвечает госпожа, – называемая Школой Пифагорейцев. Они нижайше просят дозволить соорудить мастерскую на краю твоего леса".

"Зачем мне дозволять им это?" – спрашивает повелитель.

И тут вперед выходит Джослин и молвит: "Давай устроим состязание, и оно приведет нас к мирному договору".

Повелитель фей глядит на Джослина и кивает: "Возможно. Какова ставка и что за состязание?"

"Поединок певцов, – отвечает наш Джослин, – между мной и твоим менестрелем. Если выиграю я, то ты дозволишь магам Школы построить в чаще столько мастерских, сколько им заблагорассудится. Если победит твой слуга, то ни один маг из города больше не нарушит тишины твоих владений".

"И ты навеки останешься в чаще и будешь рабом моих рабов, до самой смерти", – молвит их повелитель.

"Согласен", – говорит Джослин так быстро, что никто из нас не успел зажать ему рот. Моя бледная, как смерть, госпожа хотела возразить Джослину и удержать его, но не успела. Он уже стоял посреди поляны и перебирал струны, приводя в порядок лютню. Он подмигнул мне, и я подумал, что теперь-то услышу его пение.

И вот Джослин провел рукой по струнам и начал балладу, древнюю, как глыбы Стонхенджа. В ней говорилось о прекрасной фее, которая покоряла красотой христианских рыцарей и заключала их в свою волшебную пещеру. Он пел хорошо, но тут заиграл и лесной менестрель. Его пальцы, как молнии, мелькали на струнах маленькой лютни, и казалось, что звучит не один, а целый хор инструментов. И когда он разомкнул свои уста, полилось такое сладчайшее пение, словно не один, а три менестреля пели одновременно, и первый голос принадлежал отроку, второй – зрелому мужу, а третий – соловью, поющему на вечерней заре. Я упал духом, но Джослин только улыбался, наигрывая в такт словам баллады, в которой еще один человек попадает в заточение к фее. Лесной музыкант играл и пел намного искусней, и владыка чащи начал злобно ухмыляться.

Вдруг музыка стала иной. Джослин на ходу менял и ее, и канву самой баллады. Последний пленник феи обращается к остальным узникам с отповедью, он призывает их вспомнить о домах, где обветшали стены, о женах и детях, которые голодают и терпят лишения. Он напоминает им о Славе, которую ищут на поле брани, а не на ложе проклятой колдуньи. Он стыдит их за то, что они дали схватить себя женщине. И рыцари встали на ноги, и облачились в доспехи, и подпоясались мечами. Здесь второй менестрель начал отставать от Джослина. Когда могучие воины столкнулись со своей тюремщицей и узнали, что она была злым демоном в образе феи, с когтями из золота, целившимися в сердце, и голосом из серебра, проникавшим в душу, лесной певец стал сбиваться и пропускать стихи. А как только рыцари одержали победу над проклятым бесом, причем многие сложили голову в этой схватке, и возвратились с честью домой, лесной менестрель вообще перестал играть и петь.

Глаза повелителя нечистой силы метали молнии, тьма окутала ледяной трон, и голос его стал подобен рыку зверя.

"Ты победил, смертный, – молвил владыка фэйри, – теперь ступай вон из леса, если сможешь найти, где он кончается".

"Мой господин, – говорит ему Джослин, – если я потеряюсь, все, что мне останется, – быть твоим менестрелем".

Тогда повелитель сменил гнев на милость. "Хорошо, – отвечает он, – ты можешь смело идти домой. Но наша сделка заключалась только между мной и тобой, и твои товарищи останутся здесь". Моя госпожа, видимо, ожидала такого исхода. Она обхватила всех нас руками и толкнула вперед, в сторону трона. Я же успел заметить, как со всех сторон на поляну выходят призрачные воины с темными клинками в лапах. В руке Юлии оказался подсвечник из комнаты в Кембридже, и она что-то сосредоточенно нашептывала. Яростный вопль владыки леса оглушил нас, но все вокруг уже померкло, и мы вместе с нашими стражниками очутились в доме Пифагорейцев.

Выяснилось, что мы бродили в заколдованном лесу два дня, хотя для нас минуло едва ли полтора часа. Вся коллегия радуется нашему успеху. Ну а я все-таки услышал, как поет Джослин.

В лето 1347 эры Весов, на двенадцатый день месяца Козерога.

Я не люблю зимние путешествия. Мы прибыли в Норвич для встречи с видным дворянином. Моя госпожа не велела мне записывать его имя, для его же безопасности. Мне кажется, речь тут идет и о нашей безопасности, ибо Квезиторы стараются внимательно изучать связи коллегий со светскими властями. Моей госпоже нужен тот, кто будет обеспечивать охрану будущей Залы круглый год, и она желает, чтобы им стал этот человек.

Норвич – большой город, конечно, не такой, как Лондон, но все равно очень большой. С высоты крепостных башен город виден, как на ладони, с его кривыми улочками, домиками, дюжиной церквей и Собором, который возвышается над ними всеми. Столько храмов, и все закрыты ввиду Отлучения. Кирист Фламбийский заявил, что Власть Церкви в стране угаснет, если папский легат не снимет анафему, поскольку Божественная сила оставит отверженную Создателем страну. Но никаких признаков угасания Власти мы здесь не встретили.

Милорд нас развлекает, как почетнейших гостей. Менестрели устроили нам грандиозное представление, в котором участвовал и Джослин. Джослин вообще без ума от этого места, ведь он, как я догадываюсь, успел уже свести знакомство с несколькими служанками. Кормят нас превосходно, такого количества блюд на одном обеде я еще не пробовал никогда. Зимние тягости обходят стороной владения нашего гостеприимного хозяина.

В лето 1347 эры Весов, на тринадцатый день месяца Козерога.

Сегодня госпожа уединилась с лордом и начала обсуждать свой замысел. Меня использовали в качестве лакея, приказав подавать на стол, чтобы простые слуги, которые обыкновенно выполняют эту работу, не услышали ни слова из беседы двух господ. Милорд просил помощи у магов в борьбе с папскими приспешниками и королем французским. В подобные интриги коллегия не вмешивается, и даже ради строительства Великой Залы моя госпожа не станет нарушать Кодекс Гермеса.

Потом они заговорили о личных трудностях: об ускользающей молодости, подосланных убийцах и прочих напастях. Меня тут же отослали прочь под предлогом того, что сосуды с вином опустели. Пока я ходил в погреб, господа уже успели заключить сделку, подробностей которой мне не суждено узнать. Юлия выглядела радостной.

В лето 1349 эры Весов, на двадцать первый день месяца Стрельца.

Три тяжелейших года госпожа посвятила моему обучению. Только теперь я получил от нее позволение отдохнуть и поразвлечься. Юлия, как я понял, собирается выполнить часть сделки с милордом, и я ей буду только мешать. Я уговорил Джослина, чтобы он сопровождал меня в Йорк. Здесь мне делать нечего, маги коллегии все равно не разрешат мне воспользоваться их личными книгами. Настало время вновь облачиться в монашескую робу.

В лето 1351 эры Весов, на восемнадцатый день месяца Льва.

Юлия предпринимает очередное путешествие, на этот раз через все королевство, по горам и долам, к морю, на противоположном берегу которого лежит загадочная Ирландия. Унгул – старая коллегия, расположившаяся в мрачной каменной башне, поднятой волшебством из окружающих скал. Стены гигантской башни испещрены странными знаками, и разгадать их не сможет ни один смертный. Впервые вижу, что люди используют драгоценное волшебство с такой расточительностью.

На железной двери башни видны серебристые оттиски колдовских печатей, и дверь открывается сама по приказанию встречавшего нас человека. Им был Флавий Благоустьинский, младший маг коллегии. Мы шли коридорами, и факелы загорались, когда процессия проходила мимо, и гасли, стоило нам отойти от них на несколько шагов. Где-то в глубине башни то и дело мелькали тени молчаливых слуг. Нас привели в гостиную и предупредили, что проникать во все прочие части башни мы не имеем права. Отданная нам просторная комната имела высокий купол, под которым висела в воздухе хрустальная сфера, сиявшая, подобно полуденному солнцу. Грубые стены были покрыты изящными гобеленами, а мебель обита шелками. Три посеребренные статуи оказались слугами, оживленными колдовством и готовыми исполнить любую прихоть. "Эти старики совсем лишены вкуса, – промолвила Юлия, – но пытаются пустить пыль в глаза". Может, оно и так, но я был потрясен до глубины души тем, как они владеют Энергией. Я бы посмотрел на Джослина, когда б он узрел это. Жаль, что Унгул не допускает спутников магов в свои владения.

Наши опочивальни настолько же шикарны и настолько же заколдованы, как и гостиная. Огонь в печи не требует дров, и чистейшая вода струится из стен в стеклянные сосуды, которые никогда не переполняются. Полог над широким ложем не пропускает шума из других комнат башни, а серебряный колокольчик вызывает служанку, готовую выполнить любое мое желание. Я отослал ее от себя, но, когда закончу эту страницу, думаю снова позвонить в колокольчик.

В лето 1351 эры Весов, на двадцатый день месяца Льва.

Вчера мы встречались с четырьмя членами Унгула. Только Флавий целиком пребывает в нашем мире, остальные трое стоят на грани Последнего Сумрака. Магия сгноила их заживо, хоть и не забрала еще в свой призрачный мир. Старые маги грызутся друг с другом по любому вопросу, в том числе и по тому, как именно следует отклонить наш замысел. Флавий в конце концов убедил их принять наше предложение в обмен на оказание некоторой услуги. Какую именно услугу он собирался от нас получить, мы никогда не узнаем, потому что как только он обратился к моей госпоже, другая волшебница, Шинейд Мискеланская, как завопит: "Пусть они утихомирят эту подколодную змею, наглого и настырного дракона". Остальные с ней тут же согласились, хоть это и было против их правил. Флавию ничего не оставалось, как присоединиться к общему мнению, и это не могло не огорчить мою госпожу.

Но она взяла и согласилась. Я решил, что от огорчения у нее помутился рассудок, что она помешалась на своей Великой Зале. Будь даже мы оба Архимагами – нам не одолеть дракона. Я старался втолковать ей

это, но она только повторяла: "Мне нужны их голоса на Трибунале". Истинное безумие, но нам придется навестить это чудовище.

В лето 1352 эры Весов, на восьмой день месяца Девы.

Мы родились в рубашке, поскольку все еще живы. Но на Трибунале моей госпоже не придется ждать помощи от Унгула, и Джослин ей тоже больше ничем не поможет. Надеюсь, ее притязания удовлетворены.

Одержимая своим замыслом, она до последнего момента свято верила, что дракон нам по плечу. Целый год она штудировала заклинания и изобретала предметы, с помощью которых можно одолеть змея. Специально нанятые мастера обучали наших воинов, и даже Мод и Джослина она заставила практиковаться с оружием. Джослин улыбался и все повторял: "Я буду единственным менестрелем на острове, кто скажет, что встречал дракона, и не солжет при этом. Драконов, конечно, видели и другие, только они об этом уже не смогли поведать".

Мы без приключений добрались до пещеры, где, по преданиям, обитал змей. Горловина подземелья открывалась на склоне холма, поросшего вереском. Госпожа произнесла заклинание из Постижения и сказала: "Можно смело идти, вход безопасен". Мод повела наших воинов внутрь, а мы с Джослином шли последними, рядом с Юлией, занятой своей магией. Длинный ход с высоким сводом вывел нас в огромную пещеру, освещенную солнечными лучами, что пробивались сквозь трещины в потолке. В этих лучах заблестели горы золотых монет, разбросанных по каменному полу, и медные оклады больших сундуков, и серебряная утварь, и прочие драгоценности. И при этом не было заметно никаких следов чудовища.

Не знаю, о чем думала моя госпожа. Вся ее магия – ничто по сравнению с тем волшебством, которым владел древний червь. Он знал о нас, когда мы еще стояли перед входом в пещеру, и теперь затаился, невидимый, в ожидании, когда алчность поведет нас на смерть. Стражники зашумели и бросились к золоту, хоть Мод и пыталась их остановить. Первый, кто коснулся ближайшего сундука, вдруг упал, перекушенный мощными челюстями змея. Теперь мы увидели Его, с чешуей, горящей пламенем, глазами, словно два бездонных колодца, и зубами, кривыми, что мечи сарацин. Я заметил, как Мод развернулась и кричит: "Назад!" – и как обугливаются тела стражников в пламени, которое вырвалось из глотки чудовища. Моя госпожа сосредоточенно делала пассы руками, но тут Джослин и подоспевшая Мод рванули меня за обе руки вон из пещеры. Мы втроем бежали по бесконечному черному проходу, сзади раздавались нечеловеческие крики, и вот впереди уже замаячил дневной свет. Я понял, что мы спасены, и тут рычание оглушило нас, и огненный вихрь ударил в спину. Джослин, бежавший последним, прыгнул и толкнул Мод и меня вперед с силой, какой я от него не ожидал. От этого толчка я потерял равновесие и кубарем покатился вниз по склону холма. Последнее, что я увидел, был огненный столб, вырвавшийся в то же мгновение из входа в подземелье.

Когда я очнулся, Мод склонилась надо мной, протирая мне лицо мокрым рукавом своего одеяния. Ее платье, как и мое, обуглилось и покрылось копотью. Несколько часов мы провели у входа в пещеру, но не появились ни наши воины, ни мерзкое чудище. Возможно, дракон счел всех сгоревшими в аду его пламени и потому не стал нас преследовать. Несколько часов спустя мы с Мод добрались до Унгула и поведали, что с нами приключилось. Мы не встретили у проклятых стариков и намека на сочувствие, лишь Флавий был настолько добр, что переправил нас в Веритас, воспользовавшись магией. Тут мы и встретили нашу госпожу. Заклинания, которые она проколдовала, чтобы уберечь себя, вернули ее в мастерскую, когда полученные ожоги стали опасными для жизни. Она была почти при смерти, но маги коллегии уже привели ее в чувство. Хорошо хоть, что она была рада видеть меня живым и невредимым. Рано или поздно найдется Суд, перед которым она ответит за свою одержимость.

В лето 1353 эры Весов, на двенадцатый день месяца Тельца.

Завтра мне предстоит Последнее Испытание.

В лето 1353 эры Весов, на двенадцатый день месяца Тельца.

Я прошел Испытание. Теперь осталось только дождаться решения Трибунала, который сделает меня равным среди равных.

В лето 1353 эры Весов, на первый день месяца Рака.

Я, маг Антоний Йербитонский, ранее известный как Вильям Йоркский, беру в руки перо впервые как член Ордена Гермеса. Здесь я изложу решения Стонхенджского Трибунала, заседавшего в коллегии Черный Шип, в глубоких пещерах Темной Горы.

Юлия поведала собравшимся о своем замысле и предъявила чертежи и купчую на землю. Она упомянула близлежащий монастырь, как покровителя духовного, и своего знакомого милорда, как покровителя светского. Представитель от Черного Шипа, Голиат Титальский, стал расспрашивать ее, как можно противостоять Власти Церкви в той местности, где будет стоять Великая Зала, если тамошняя обитель принадлежит новому Ордену, на который не распрост-

раняется Отлучение, ведь именно на его верных монахов обратят все свое внимание божественные силы. Этот выпад Юлия не могла отразить. Только Веритас, Семайт и Школа Пифагорейцев поддержали замысел Юлии. Председательствовавший Квезитор заметил, что осуществление строительства без одобрения Трибунала будет считаться злейшим нарушением Кодекса Гермеса. Никогда я не видел ее такой потрясенной. Десятилетие упорного труда, лучшие годы жизни, были принесены в жертву ее безрассудству. И я бесконечно жалею, что постоянно потакал ее прихотям.

Теперь, оглядываясь на те 15 лет, которые Вильям Йоркский провел в коллегии Веритас, я понимаю, как магия развращает душу даже порядочного человека. Становясь всесильным, начинаешь смотреть на людей как на рабочую силу и называть их смертными, хотя и магов никто не может оградить от неизбежного финала, будь то простая смерть или Последний Сумрак. Я не ценил дружбы единственного человека, который был мне дорог, обходясь с ним, как со слугою, а не как с близким. Искренне надеюсь, что Джослин сможет простить меня, если наша душа продолжает свое существование после отделения от бренного тела. Я должен найти в себе силы, чтобы гордыня не затмила мое сознание, как это случилось с Юлией, я должен чувствовать себя человеком, а не полубогом.

Я покидаю мрачную и безрадостную Англию. На корабле норманнских торговцев мы вместе с Мод отправляемся в далекий Новгород. Полагаю, мне хватит моего знания греческого, чтобы общаться с купцами и дворянами в русских княжествах. Я слышал, в тех местах еще довольно язычников, а маг может чувствовать себя свободным только тогда, когда не ощущает над собой гнета Церковной Власти.

II. Игра

"Искусство Волшебства" представляет собой ролевую игру, одно из самых популярных интеллектуальных развлечений во всем мире. Миллионы людей разных возрастов на всех континентах посвящают три-четыре дня в месяц своему увлечению – ролевым играм. Поскольку в нашей стране этот вид хобби только начинает развиваться, вы, уважаемый читатель, возможно, ничего не слышали о нем. В таком случае, настоящая глава – для вас. Из нее вы узнаете, что такое ролевая игра, в чем заключаются ее цель и особенности, что необходимо для того, чтобы принять в ней участие, и каковы в ней роли игроков и ведущего.

Если вы уже участвовали в ролевых играх ранее и считаете себя опытным игроком или даже ведущим, вы смело можете переходить к разделу "Механика", находящемуся в конце этой главы.

На что похожа ролевая игра?

Если попытаться в двух словах рассказать о том, что же такое ролевая игра, то у нас получится следующая аналогия. Возьмем для примера какой-либо приключенческий или детективный роман или кинофильм. Представьте себе, что вы оказались на месте главного героя (о чем в детстве каждый из нас мечтал) и должны сами решить, что говорить, какие поступки совершать, сами устанавливаете цели и стремитесь их достичь. Любым своим действием вы повлияете на общий сюжет кинофильма или книги. Если вы будете действовать неосмотрительно и непродуманно, то, скорее всего, вам не удастся выполнить поставленной задачи. Более того, вполне возможно, что вы поставите под угрозу свою и чужие жизни, ведь мы взяли в качестве примера приключенческий сюжет, полный опасностей и загадок. Примерно в такую атмосферу погружается участник ролевой игры, оказываясь внутри приключения и своими решениями определяя судьбу героя и выдуманного мира.

На сегодняшний день в России уже хорошо известны компьютерные ролевые игры, которые создаются на основе обычных, некомпьютерных прообразов и аналогов, а иногда и сами становятся источником для создания "живой" игры. "Живые" ролевые игры имеют перед компьютерными ряд преимуществ. Во-первых, в них отсутствуют условности, связанные с ограниченностью запрограммированного мира: если разработчики компьютерного варианта не предусмотрели для персонажа возможности взлететь в воздух, то ему никогда не удастся этого сделать, если условная граница географической карты является пределом прописанного в игре мира, то переступить черту не получится. "Живая" игра безгранична, персонаж может делать все, что ему заблагорассудится и что вообще можно сделать в конкретный момент с точки зрения логики. Во-вторых, "живая" игра бесконечна, как бесконечны возможные литературные сюжеты, тогда как компьютерная – привязана к имеющемуся сценарию.

Уникальность ролевых игр

У ролевых игр есть ряд особенностей, который отличает их от всех прочих видов интеллектуальных игр: карточных, логических, настольных и других.

Во-первых, ролевая игра не может состояться без ведущего. Если в других играх ведущий часто исполняет роль пассивного наблюдателя и судьи, то здесь он является основным действующим лицом, организующим команду игроков и ответственным за развитие игрового мира.

Во-вторых, в ролевых играх не бывает победителей по той причине, что участники играют не друг против друга, а все вместе в одной команде (за исключением ведущего). Цель команды игроков – выполнить определенную задачу, изложенную в сценарии, все подробности которого известны только ведущему. Можно сказать, что игроки сообща играют против ведущего, хотя это будет не совсем правильно: скорее, они играют против сценария, стремясь преодолеть все описанные в нем трудности и вместе достичь определенной цели.

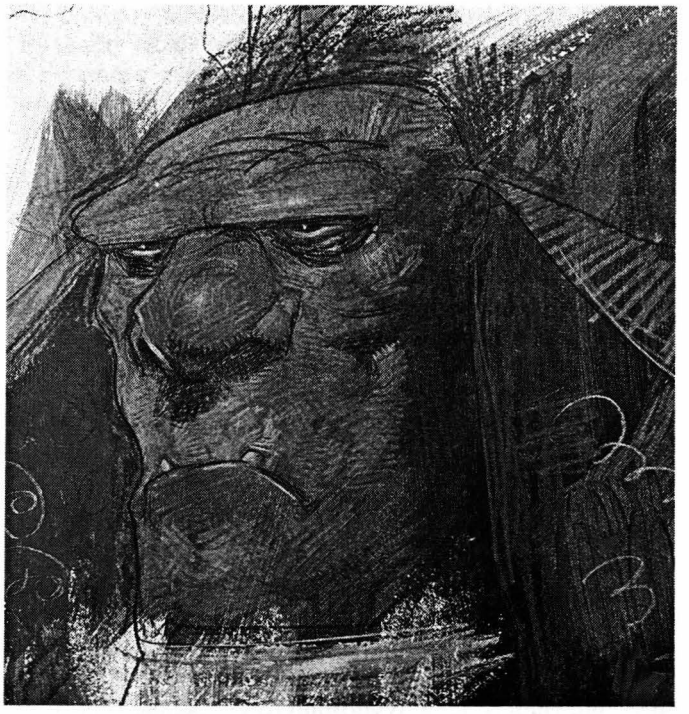
В-третьих, ролевая игра – интереснейший творческий процесс. Можно смело утверждать, что из всех возможных игр именно данный вид заставляет участников в наибольшей мере проявить свой творческий потенциал. Каждый игрок – создатель, автор своего персонажа, который может влиять на игровой мир и действия прочих персонажей.

В-четвертых, у ролевых игр отсутствует один важный недостаток, имеющийся у всех прочих игр. Любая игра может наскучить, надоесть, но только не ролевая игра. Ролевые игры обладают таким простором для фантазии и воображения, такими неограниченными возможностями, что варьировать различные их детали можно до бесконечности. Если вам наскучит играть какого-либо персонажа, просто создайте нового героя, если вам надоест фантастический мир далекого будущего, смените его на сказочный мир средневековья или шпионскую историю наших дней. Игрок может стать ведущим, а ведущий – игроком. Наскучить может лишь сценарий, но не сама игра.

Отсюда следует и пятая своеобразная черта ролевой игры: в нее можно играть бесконечно долго, единственным пределом являются фантазия и воображение. Если команда игроков успешно завершила одно приключение, то она сразу может начать новое, если ведущий к этому готов и припас еще один интересный сценарий.

Что нужно для ролевой игры?

Необходимые для игры компоненты – шестая оригинальная черта ролевых игр. По существу, для того, чтобы состоялась игра, достаточно иметь несколько чистых листов бумаги, ручку или, предпочтительнее, карандаш (карандашные записи проще стереть, поэтому добавьте сюда еще и ластик), игральные кости (они служат для расчета вероятностей и нужны не в каж-



дой ролевой игре; в "Искусстве Волшебства" используется десятигранная кость) и копию правил игры (настоящую книгу, если вы играете в "Искусство Волшебства"). Ведущий должен иметь при себе сценарий приключения, не важно, в каком виде: купленный официальный сценарий, рукописную тетрадь с собственным творением, краткий план игры на нескольких отдельных листах – здесь может быть масса вариантов. Это все. Указанных пяти компонентов достаточно, чтобы играть. Никаких карт, полей и фишек вам не понадобится, хотя в ходе игры вы сами можете ощутить необходимость в других компонентах: например, некоторые считают удобным записывать показатели персонажа на специальном бланке, другие предпочитают использовать фишки-фигурки при расчете исхода сражений и т.д. Но, повторимся, бумаги, ручки, игральной кости, книги правил и сценария вполне достаточно для игры в "Искусство Волшебства" (как и для большинства других ролевых игр).

Игрок и персонаж

Каждый участник ролевой игры управляет в ней одним персонажем (реже несколькими). Игрок полностью отвечает за действия и поведение персонажа, а также за решения, которые его персонаж принимает в игре (фактически решения игрока становятся решениями персонажа). Если персонаж сталкивается с трудностью, опасностями или загадками, игрок должен сам придумать, как справиться с делами и разрешить возникшие у персонажа проблемы. Поскольку ролевая игра, как правило, связана с увлекательными приключениями, управлять персонажем игры и принимать за него сложные решения всегда очень интересно. Однако это лишь часть удовольствия, которое может доставить игроку ролевая игра.

Ролевая игра получила свое название из-за того, что каждому ее участнику приходится исполнять роль определенного персонажа. Поэтому участие в ролевой игре сродни актерскому ремеслу. Действительно, если вы оказываетесь в шкуре персонажа из любимой книги или киноленты, вы должны задуматься и о передаче образа этого человека: его мыслей, чувств, мотиваций, эмоций и т.д. Каждый игрок должен понимать, что в приключении участвует не он сам, а персонаж, чью роль он играет. Умение вживаться в роль, реагировать на происходящее так, как реагировал бы на них подлинный персонаж, в ролевой игре принято именовать "отыгрышем". Качество отыгрыша напрямую зависит от того, насколько хорошо игрок понимает своего персонажа, насколько он чувствует его цели и знает его биографию. Красивый и продуманный отыгрыш создает объемный, впечатляющий образ героя приключения и доставляет удовольствие не только игроку, вжившемуся в роль, но и всем участникам игры, потому что он добавляет ей чувство реальности происходящего.

Таким образом, ролевая игра таит две главные привлекательные черты для участника. Первая черта – сопричастность к происходящему: игрок, управляя своим персонажем, влияет на игровой мир и исход приключения. Вторая черта – возможность на некоторое время почувствовать себя кем-то еще, не обязательно могущественным героем, ведь проникновение в тайны и проблемы любого персонажа в приключенческом сюжете может доставить немало приятных моментов, а отыгрывание поведения такого персонажа приближает игру к действительности.

Отряд и игровые сессии

Само собой разумеется, что ролевая игра – развлечение не для одного человека, а для команды. Обязательно наличие одного ведущего и как минимум одного игрока. Оптимальной командой обычно считают группу из четырех-пяти игроков. В "Искусстве Волшебства" количество игроков зависит от желания и возможностей ведущего: есть люди, предпочитающие вести большие команды в 7–8 человек, а есть такие, кто привык ограничиваться 2–3 игроками. Команда игроков в "Искусстве Волшебства", а также команда персонажей, которых они играют, именуется "отрядом".

Игра начинается с создания персонажей. При этом подразумевается, что все участники уже ознакомились с правилами игры, хотя новички вполне могут продолжать ознакомление с ними уже в ходе приключения. При создании персонажей каждый игрок должен получить то, что он хочет, но при этом, разумеется, особенности и черты персонажа не должны противоречить особенностям мира или будущего приключения (поэтому все персонажи должны утверждаться ведущим).

Собственно, сам процесс игры, то есть приключение, занимает как минимум несколько игровых часов. Часто длинные и занимательные приключения невозможно "пройти" за один вечер, поэтому игру принято разделять на несколько встреч игроков и ведущего, и каждая такая встреча, которая может длиться от двух

часов до целого дня, называется игровой сессией. Некоторые приключения могут быть завершены за двух- или трехчасовую сессию, а эпические саги могут потребовать десятков сессий, что будет означать несколько месяцев игры (при условии, что играется одна сессия в неделю).

Рассказчик

Ведущий в "Искусстве Волшебства" именуется рассказчиком, подобно тому, как средневековых былинных певцов называли сказителями. Рассказчик – главный участник игры, поэтому им становится человек, который хорошо разбирается в правилах. Если ваша компания собирается сыграть свое первое приключение, то и ваш рассказчик будет новичком; пусть в этом случае им станет тот, кто чувствует себя способным взвалить на свои плечи бремя ответственности за всю игру, то есть самый смелый из участников, обладающий к тому же ярким творческим потенциалом. В будущем любой из игроков, внимательно изучив правила и разобравшись в том, что значит "вести игру", может попробовать себя в роли рассказчика и сочинять собственные приключения.

Рассказчик – это глаза и уши игрока, именно благодаря ему игроки узнают, что их персонажи видят и слышат в игровом мире. По существу, рассказчик играет за весь окружающий мир, для чего, как вы догадываетесь, зачастую требуются фантазия, собранность, хорошая память, таланты актера и повествователя. Это означает, что рассказчик тоже занимается "отыгрышем", только, в отличие от игрока, ему приходится отыгрывать весь окружающий мир, в котором происходит приключение. Рассказчик выносит все решения, связанные с реакцией мира на действия персонажей игроков, основываясь на логике, интуиции, трактовке бросков игральных костей и, главное, на письменном сценарии приключения.

Сценарий приключения – это не просто повествование, подобное любому художественному произведению или театральной пьесе. В сценарии не записаны фразы, которые говорят герои, а также не обозначены их действия, так как за героев целиком отвечают игроки. Сценарий не просто повествовательно описывает ход приключения, но и предусматривает возможные варианты его развития, зависящие от того, как именно поступят герои в определенной ситуации. Таким образом, сценарий содержит множество сюжетных развилок и дробится на массу эпизодов, из которых некоторые могут никогда не произойти, если поступки героев не приведут к их возникновению.

Например, возьмем следующий отрывок из сценария. Он предполагает, что герои подошли к утесу и должны забраться на него, дабы получить информацию от таинственного отшельника, живущего на его вершине. Герои могут попробовать взобраться на отвесную скалу (что сложно, но можно), обойти гору со всех сторон и обнаружить узкую тропу наверх или просто отказаться от рискованной идеи влезть на скалу и возможности получить полезную, но необязательную информацию. Каждый вариант рассмотрен в сценарии отдельно (например, при подъеме по тропинке герои могут встретить гнездо ядовитых змей), причем, если герои полезут наверх по отвесной скале, рассказчику не понадобится эпизод с тропинкой, а если они откажутся от идеи подняться на гору, – то и эпизод с отшельником...

Конечно, ни один сценарий, будь он объемом даже с "Войну и мир", не способен предугадать все возможные действия героев. В упомянутом отрывке герой мог бы использовать заклинание полета и обойти все предложенные сценарием варианты. Если герои совершают действия, не предусмотренные в тексте сценария, то рассказчик выносит свои решения о том, что произошло в итоге, основываясь на логике развития событий.

Вести приключение – серьезная творческая задача. Рассказчик не только должен хорошо представлять себе окружающий героев мир, но играть за всех персонажей, которых встретят персонажи игроков в данной истории. Это означает, что он должен проникнуться целями и мотивациями этих персонажей и ясно представлять себе их образы.

Сам сюжет сценария и его развитие находятся в полной власти рассказчика. Сценарий, используемый рассказчиком, может быть написан им самим, другим рассказчиком или просто приобретаться как официальное приложение к игре "Искусство Волшебства". Главное, в чем должен быть уверен рассказчик, это то, что он волен как угодно изменять сценарий и даже основательно переделывать его, если

очередная сыгранная по нему сессия направила сюжет приключения в не предусмотренное текстом русло.

Рассказчик – руководитель игры. Любое его решение является законом, и оно не должно оспариваться игроками во время сессий. Если вы отойдете от этого правила, то значительная часть ваших сессий может тратиться на выяснение отношений между рассказчиком и несогласными с ним игроками.

Мир Искусства Волшебства

Действие всех приключений "Искусства Волшебства" разворачивается во вполне определенном мире в определенное время: планета Земля, Европа, 1220 год нашей эры. Это средневековье эпохи крестовых походов, готики, становления европейских монархий и рыцарских орденов. Сказочность и необычность этой исторической Европы заключается в том, что авторы игры допустили возможность существования магии и сделали средневековые легенды и предания реальностью игрового мира. В этой Европе рыцари изредка сражаются с драконами, бесы искушают людей, юродивые предвидят будущее, а нечистая сила губит урожай и насылает моровые поветрия.

Волшебники действительно могут управлять неведомой энергией, и воплощается в действительности то, что принято именовать магией. Но, поскольку Европа представляет собой все-таки исторический мир, то есть то средневековье, которое мы знаем по книгам, а ученые – по рукописям и археологическим данным, волшебники являются тайной силой, и существование их могущественного Ордена сокрыто не только от глаз простолюдина, но часто и от тех, кто обладает властью.

Приключения "Искусства Волшебства" связаны с историями коллегий магов – небольших, но могущественных тайных сообществ, которые включают в себя не только волшебников, но и специалистов, не обладающих магическим талантом: лазутчиков, телохранителей, стрелков, певцов, университетских ученых...

Участник игры "Искусство Волшебства" волен выбрать для своего персонажа один из трех доступных типов.

Первый тип – стражники, или челядины. Меткие стрелки, храбрые воины из незнатных семей, отважные телохранители, преданные слуги – все они относятся к данному типу персонажей, к "соли земли", к простолюдинам. К ним принадлежала и Мод, стражница из пролога настоящей книги.

Профессионалы своего дела, разведчики, следопыты, сказители, странствующие рыцари и монахи составляют второй тип персонажей, именуемый спутниками. В отличие от челяди, спутники относятся к более высокому общественному сословию и часто обладают более узкой специализацией. Часто умение и подготовка спутника могут потрясать воображение окружающих: вспомните менестреля Джослина из пролога "Искусства Волшебства".

Наконец, третий тип персонажей – это те, кто обладает мистическим Даром. Они именуются магами. Вильям Йоркский, ученик, и его наставница Юлия из пролога книги относятся к этому типу персонажей.

Магическая терминология Искусства Волшебства

Маги "Искусства Волшебства" составляют научное сообщество, разрабатывающее и применяющее таинственные силы общей традиции, которую называют Герметической. Само сообщество магов именуется Орденом Гермеса, и оно разделяется на двенадцать Братств, каждое из которых имеет яркую специфику и обладает характерными только для него чертами. Если представить, что Орден Гермеса является университетом, то Братства представляли бы его факультеты. Маги редко живут и работают в полном одиночестве: обычно они объединяются в коллегии, тайные уединенные общества, в каждом из которых сотрудничают несколько магов (обычно не более десяти человек).

Термины волшебство и магия и производные от них волшебник и маг в "Искусстве Волшебства" являются взаимозаменяемыми, правда, сами члены Ордена Гермеса предпочитают слово маг, и, кроме того, маг женского пола всегда именуется волшебницей.

Магическими силами в "Искусстве Волшебства" управляют при помощи заклинаний. Когда маг использует свой Дар, говорят, что он колдует заклинание. Поэтому слово волшебство, синонимом которого является магия, означает любое проявление сверхъестественных сил (в более узком смысле – сил Герметической Традиции), а слово колдовство – процесс вызова, активации этих сил (колдовство заклинания, к примеру, это процесс активации заклинания).

Каждое заклинание имеет свое описание, в котором сказано, как именно магия воздействует на мир. Все заклинания создаются путем комбинации 15 дисциплин: пяти техник и десяти форм. Каждое заклинание основывается на одной технике и одной форме.

По своему потенциалу заклинания не одинаковы: есть заклинания, способные переместить птичье перо на два шага, а есть такие, которые могут уничтожить крупную неприятельскую армию. Мощность, сила заклинания определяется его ступенью. Ступень заклинания, как правило, кратна пяти и может варьироваться от 5 до 60, хотя известны и мощнейшие заклинания выше шестидесятой ступени. Сами маги никогда не пользуются термином "ступень" (он введен для упрощения механизма игры), предпочитая ему слово "круг". Пять ступеней составляют один круг заклинания.

Иногда заклинания путем особых волшебных манипуляций привязывают к определенному предмету, который называют волшебной вещью. Магия, заключенная в предмете, именуется чарой.

Механика игры

Все персонажи "Искусства Волшебства" – и те, в роли которых выступают игроки, и те, за которых играет рассказчик, обладают особым набором показателей, к каждому из которых приписано определенное числовое значение. К этим показателям вы будете часто обращаться в ходе игры для того, чтобы определить, удалось ли какое-либо намерение персонажа, и если да, то как оно отразилось на окружающей обстановке.

Дело в том, что далеко не каждое действие персонажа может однозначно трактоваться рассказчиком. Если персонаж заявляет, что он бросает камень в окно, то рассказчику не удастся решить, основываясь на чистой логике действий, попал этот камень в окно или нет. Это попадание зависит не только от размера окна, расстояния и видимости, но также и от силы персонажа и его точности. Числовые показатели, описывающие силу и точность персонажа, помогут разрешить данную ситуацию. Все показатели в "Искусстве Волшебства" именуются параметрами.

Кроме того, в приведенном эпизоде, как и в большинстве прочих событий приключения, большую роль играет случай. Один и тот же персонаж, бросая с одного расстояния один и тот же камень все в то же окно, будет то попадать, то промахиваться. Поэтому, помимо перечисленных факторов, рассказчик примет в расчет и волю случая. Для этого в комплект "Искусства Волшебства" входят оригинальные игральные кости, каждая из которых имеет по десять граней. В тексте они именуются или игральными костями, или десятигранниками. Бросок игральной кости даст вам случайное число от 0 до 9, которое и отразит случайный фактор в формуле, по которой подсчитывается результат.

Каждый раз, когда персонаж предпринимает действия, требующие от него некоторых знаний или навыков, игрок, исполняющий роль персонажа, должен совершить проверку на успех действия. Перед тем, как сделать проверку, игрок при помощи рассказчика и правил игры должен определить, с каким из параметров его персонажа связано предпринимаемое действие: именно по этому параметру и будет совершена проверка. Эта проверка именуется броском, так как частью ее всегда является бросок десятигранника. В правилах проверка по какому-либо параметру будет названа броском на данный параметр. Например, если проверяется успешность удара по противнику, должен быть выполнен бросок на атаку, если же персонаж пытается внушить кому-либо расположение к себе, то потребуется бросок на Обаяние.

Для того чтобы действие было успешным, общий результат броска должен быть равным или превзойти фактор сложности задуманного действия. Общий результат, как правило, складывается из числа, выпавшего на десятиграннике, и числового значения того параметра (или параметров), на который проводился бросок. Некоторые комплексные действия, например атака противника мечом или колдовство заклинания,

рассчитываются по особым формулам, каждая из которых приведена в соответствующем разделе правил. Практически все особые формулы бросков выделены в тексте "Искусства Волшебства" при описании соответствующих действий.

Фактор сложности – числовое выражение трудности той задачи, которую персонаж собирается решить своим действием. Чем сложнее действие, тем выше фактор сложности, который всегда назначается рассказчиком. Рассказчик, по своему усмотрению, может оглашать фактор сложности для конкретного действия или держать его в тайне; последнее часто используется в том случае, если игрок с ходу не может определить даже приблизительно, насколько сложно будет выполнить тот или иной замысел. Рассказчик определяет фактор сложности, исходя из таблицы Факторов Сложности, в которой под "сложностью задания" подразумевается трудность его выполнения для рядового человека с минимальной подготовкой.

При любом проверочном броске результат, выпавший на десятиграннике, должен трактоваться по одному из трех нижеперечисленных вариантов:

При простом броске результатом будет число, выпавшее на десятиграннике, причем "0" читается как "10". Простой бросок применяется тогда, когда последствия возможной ошибки действия незначительны и достичь особого успеха простой случайностью также невозможно. Он предлагает ровное распределение вероятности и применяется в случаях, когда действию персонажа практически ничего не мешает.

Качественный бросок применим в том случае, если есть возможность крупного успеха, а ошибка опять же, не имеет особого значения для персонажа. Все результаты на десятиграннике читаются, как они есть, за исключением того, что "0" означает "10", а при выпадении "1" следует повторить бросок и удвоить новый полученный результат. Если и второй раз выпадет "1", то делается третий бросок и его результат умножается на 4, при выпадении третьей единицы результат четвертого броска умножается на 8 и т.д., каждый раз множитель вырастает до следующей степени "двойки".

Наконец, стрессовый бросок производится, когда персонаж находится в так называемой стрессовой ситуации. Это означает, что на него давят обстоятельства, и внешние факторы имеют большое значение для успеха его действия. В такой ситуации случайный успех может превзойти все ожидания, а любая ошибка – стать фатальной. Стрессовый бросок также используется и в обычной ситуации, если предпринимаемое персонажем действие может привести к сногсшибательному успеху или катастрофическому провалу. Все результаты на десятиграннике читаются, как они есть, за исключением "1" и "0". При выпадении "1" следует повторить бросок и удвоить новый полученный результат. Если и второй раз выпадет "1", то делается третий бросок, его результат умножается на 4 и т.д., как и при качественном броске. Если же выпадает "0", то он считается нулем и делается повторный бросок. Выпадение нуля при стрессовом броске именуют небрежностью, а повторный бросок – провальным броском (в некоторых случаях приходится делать не один, а несколько провальных бросков). Если при провальном броске на десятиграннике опять выпадет "0", то считается, что результатом действия персонажа стал провал. Провал означает, что при выполнении действия что-либо произошло совсем не так, как ожидал персонаж. Последствия провала определяются в зависимости от того действия, которое выполнял игрок. Если он пытался вспомнить что-либо или получить информацию из библиотеки, то полученные им сведения будут ложными (но он воспримет их как истинные), если же провал возник в боевой ситуации, то атакующий мог сломать оружие и т.д. Итог провала всегда определяет рассказчик, который может принимать и конструктивные предложения игроков. Если вы были вынуждены сделать несколько провальных бросков и получили в итоге несколько нулей, то это называется многократным провалом, который намного опаснее обычного провала. Каждый ноль в серии провальных бросков делает итог для персонажа еще более катастрофичным. Например, тройной провал в боевой ситуации вполне может быть причиной летального исхода для персонажа.

Таблица факторов сложности

Задание	Фактор сложности
Очень легкое	3
Легкое	6
Средней сложности	9
Очень сложное	12
Почти невыполнимое	15

К броскам или фактору сложности рассказчик может добавлять положительные или отрицательные модификаторы, зависящие от обстоятельств, таким образом усложняя или упрощая задачу персонажа. Положительные модификаторы принято именовать бонусами, а отрицательные – штрафами.

Если в тексте правил или сценария встречается фраза о том, что для успеха необходим "бросок 10+", это означает, что общий результат броска должен быть равен 10 или больше.

Теперь рассмотрим следующий пример, в котором персонаж (известный менестрель) пытается припомнить какую-либо слабость дракона, позволяющую одержать победу над древним змеем. Рассказчик объявляет, что это задание является сложным, так как в средневековом мире, конечно, простой крестьянин ничего не знает об организме и повадках драконов, но он мог услышать необходимые подробности в какой-либо легенде или былине. Поэтому фактор сложности этого задания будет 9 (в сценарии может быть написано, что "требуется бросок 9+"). Персонаж, пытающийся его выполнить, имеет параметр Интеллекта +1 и параметр Преданий 4. Ему придется сделать стрессовый бросок на Предания, хотя ситуация и не может быть

названа стрессовой. Но дело в том, что провал при этом броске будет означать, что персонаж вспомнил ложную информацию (из-за ошибки памяти или сказочности слухов и преданий), а это может поставить его в крайне опасную ситуацию при встрече с драконом, например. Если ошибка может привести к серьезным негативным последствиям, всегда следует делать стрессовый бросок. Итак, игрок, исполняющий роль персонажа, бросает десятигранник, на котором выпадает 5, прибавляет к результату Интеллект и Предания и получает в сумме 10, что больше фактора сложности, то есть ему удалось вспомнить о какой-то слабости дракона. Если бы он выкинул на игральной кости 0, то пришлось бы делать провальный бросок, а при счастливом выпадении единицы – повторный бросок с удвоением результата на кости.

Если бы рассказчик счел, что герой не может знать, истинную или ложную информацию он вспомнил, то он сам мог бы выполнить бросок за персонажа, никому не показывая результат. В правилах это именуется скрытым броском. Также тайным можно было оставить и фактор сложности, если персонаж даже приблизительно не может знать о том, насколько трудным является задание, за которое он берется.

Система мер

В настоящих правилах все меры длины, массы, объема приведены не в привычных единицах системы Си (метры, килограммы, литры), а в той системе, что до сих пор используется в англоговорящих странах и досталась по наследству от средних веков. Сделано это было для того, чтобы сохранить в мире "Искусства Волшебства" средневековую атмосферу. Поэтому бездорожье мы будем измерять милями, серебро – фунтами, а темный эль – пинтами. Пусть вас не пугают не всегда понятные слова: мы специально приводим таблицу перевода современных единиц измерения в средневековые и наоборот (стр. 260).

Последнее замечание перед отправлением в путь

В книге правил "Искусства Волшебства" часто используются личные и притяжательные местоимения "вы", "ваш" и т.п. В ряде случаев они адресуются Вам, уважаемый читатель, в других случаях – относятся к персонажам, чью роль исполняют игроки и рассказчики. Если в описании заклинания сказано, что "вы можете поджечь любой горючий материал", это не значит, что, по мнению авторов книги, игрок может разводить костер в квартире, так как это и все подобные предложения относятся к игровому персонажу, существующему лишь в воображении участников игры "Искусство Волшебства". Также следует подчеркнуть, что правила "Искусства Волшебства" не содержат магических ритуалов и описаний сверхъестественных способностей, которые бы наблюдались или могли использоваться в реальной жизни. Настоящие правила не заключают в себе какой-либо религиозной концепции, и все упоминания мифологических персонажей основываются не на религиозных текстах, а на фольклорных и эпических источниках.

Приносим извинения всем благоразумным читателям за то, что нам пришлось вставить в текст это разъяснение.

III. Персонажи

Чтобы рассказать свою историю о Мифической Европе, вам понадобится Персонаж. Если вы рассказываете историю целой коллегии магов, то одного персонажа будет недостаточно. Эта глава содержит идеи, правила и другие материалы, которые понадобятся для создания персонажей в "Искусстве Волшебства". Это те люди, вокруг которых будут происходить события вашей саги и вашей игры.

Когда вы создаете персонажа, первым делом нарисуйте в своем воображении человека, который примет участие в историях вашей саги. Сформировавшуюся идею можно перевести на язык цифр игровой статистики, которой будет пользоваться этот персонаж. Да, играть без этих цифр нельзя, но помните, они являются лишь инструментом. Характер вашего персонажа раскроется именно в тех деталях, которыми вы оживите его "макет".

Создание персонажа поначалу может оказаться сложным делом. Если заниматься этим чаще, то и получаться все будет проще. Не торопитесь, особенно при создании вашего первого персонажа. В зависимости от того, как быстро вы принимаете решения и как близко знакомы с данными правилами, процесс разработки новой личности может занимать от пяти минут до часа (а то и более того). В общем и целом, чем больше времени вы посвятите созданию персонажа, тем более продуманным и всесторонне развитым он войдет в большой мир Мифической Европы.

Вы должны сформировать личность, удовлетворяющую требованиям рассказываемой саги, затем обустроить коллегию, к которой принадлежат персонажи вашей игры, и, наконец, набрать отряд, с которым придется играть. В конце концов, "Искусство Волшебства" помогает рассказывать истории не только о своем персонаже, но и о его товарищах по коллегии. Это означает, что вы и группа ваших друзей должны создать таких персонажей, которые могли бы жить и работать сообща и рука об руку пройти сквозь захватывающие опасности и завораживающие приключения Мифической Европы.

Типы персонажей

В "Искусстве Волшебства" существуют три разных типа персонажей: челядины, спутники и маги. Представители каждого типа играют в саге уникальные роли и обладают характерными только для них чертами. Правила, относящиеся к созданию персонажей, несколько изменяются в зависимости от типа персонажа, хотя основная концепция остается неизменной.

Согласно обычаям Мифической Европы, каждый игрок создает спутника, мага и одного или большее число слуг, или челяди. В ходе игры вам предстоит выступать то магом, то спутником, в зависимости от развития сюжета саги. Челядь принимает участие практически в каждой истории саги. Довольно часто отважные бойцы требуются в значительном количестве, так что маги и их спутники, выбирающиеся за пределы родной коллегии или государства, сколачивают из бойцов группу, обычно именуемую "стражей". Самих же бойцов принято называть "стражниками".

Челядин

Простолюдин – соль земли, на которой располагается коллегия. Стражи, слуги, скороходы, повара, плотники и другие чернорабочие в течении многих столетий поддерживают коллегию своей трудовой деятельностью. Без них ни маги, ни спутники не смогли бы выкроить и часа для занятий любимым делом. Хотя бы потому, что, как говорят, голодное брюхо к ученью глухо. Люди из челяди не являются центральными персонажами саги. Обычно каждый игрок создает несколько челядинов, а затем ими всеми отряд магов и спутников пользуются сообща. Каждый игрок в отдельно взятой истории может играть одного или нескольких челядинов наряду со своими магом и спутником.

Челядин – слово, вошедшее в употребление в коллегиях прежде всего из-за использования его самой челядью. Выбивающиеся из общей массы челяди персонажи зовутся стражниками. В эту категорию входят воины и слуги, входящие в свиту странствующих магов, служащие и защищающие лучших людей коллегии в их опасных путешествиях по чужедальней стороне. Остальная челядь просто служит по хозяйству внутри коллегии, редко покидая его стены. Как правило, персонаж игрока, если он относится к челяди, принадлежит к прослойке стражников – героев, наиболее полезных в приключениях.

Спутник

Небольшое количество исключительно одаренных и образованных людей, называющихся спутниками, также связано с коллегиями. Некоторые из них живут и работают в стенах коллегии, получая ранг последователей. Другие находятся в дружеских отношениях с магами, время от времени забредая в библиотеки и лаборатории коллегии для отвлечения своих друзей от нудных исследований в пользу шумной вечеринки с фейерверками. Спектр возможных взаимоотношений спутников с коллегиями весьма обширен. Вы собрались создать спутника? Тогда обяза-

тельно включите в его историю причины, мотивы и, если хотите, некоторые детали контактов своего персонажа с коллегией.

Спутники посвятили себя занятиям, которыми, в силу своей ученой занятости, не имеют возможности заниматься маги. Спутники являются связующим звеном между замкнутой коллегией и окружающей обычной жизнью, поскольку маги не очень сильны в светском общении и законах выживания в городских трущобах. Термин "спутник" многозначен, он включает в себя ученых и проводников, мудрецов и воров, целителей и разведчиков, начальников стражи и представителей практически любой профессии, которой вы наделите своего персонажа. Главное – получить одобрение на это у рассказчика.

Маг

Маг – средоточие игры, и создан он для того, чтобы воплотить в игре все сказочные возможности чародеев и колдунов из книг и кинофильмов. Поэтому маги наделены огромным магическим потенциалом даже на начальном этапе своего развития, и это – основа их неоспоримого могущества.

В великой мудрости – великая печаль, и с получением большой силы маг берет на себя огромную ответственность. Роль мага требует от игрока большой самоотдачи потому, что остальные видят в магах ключ к спасению от неминуемых бедствий и преодолению препятствий. Они – лидеры коллегии, и, когда маг отправляется в путь со своей свитой, он берет в свои руки ответственность за судьбы всех своих спутников. Если маг проявляет себя нерешительным и неподготовленным, он вполне может столкнуться с мятежом против его власти внутри коллегии.

Маги по большей части лишены житейского опыта, некой суммы социальных навыков, необходимых для выживания за пределами их коллегий. И, по иронии судьбы, их мистические возможности лишь усугубляют неспособность магов налаживать отношения с обычным миром. Дар магии, хоть и бесценный по своей сути, приводит к тому, что люди и животные вокруг мага относятся к нему неблагосклонно, пусть и без видимых причин. И когда маг старается произвести хорошее впечатление или завоевать доверие людей или животных, не связанных с магическими силами Мифической Европы, все его броски проводятся со штрафом -3. Так что, хоть маги и выглядят высшими и сильнейшими из всех типов персонажей, всемогущими повелителями таинственной энергии, они все-таки вынуждены во многих делах полагаться на поддержку своих спутников и челядь.

Этапы создания персонажа

Когда вы создаете персонажа игры "Искусство Волшебства", проходите несколько шагов, описанных ниже и детально разобранных на дальнейших страницах. Если вы не до конца понимаете, что конкретно сейчас требуется от вас, как от создателя персонажа – не переживайте, все прояснится со временем. Пока попытайтесь уловить саму идею того, что происходит при создании героя.

Шаг первый. Замысел

В этом разделе вы заложите основы своего будущего персонажа. Примите решение, что это будет за человек и какого рода функции ему предстоит выполнять, какого он возраста, пола и происхождения.

- Определите тип персонажа: челядин, спутник или маг.
- Выберите пол и возраст персонажа, решите вопрос о его происхождении.
- Для челядина выберите призвание.
- Для спутника выберите призвание.
- Если вы создаете мага, выберите Братство, к которому он принадлежит, запишите специфические добродетели и пороки, связанные с Братством.
- Подберите имя.

Шаг второй. Характеристики

На этом этапе вы установите числовое значение характеристик своего персонажа. Характеристики – внутренние, врожденные свойства персонажа в разных областях человеческих возможностей. Характеристики могут быть выбраны как случайным броском кости, так и распределением некоторого числа пунктов между ними.

- Запишите значения характеристик персонажа.

Шаг третий. Добродетели и пороки

Добродетели и пороки, возможно, главная часть образа персонажа. Именно они отличают его от народных масс, населяющих Мифическую Европу, и делают его неповторимым внутри коллегии. Вам предстоит подобрать некоторое число добродетелей и пороков для персонажа таким образом, чтобы бонусы, получаемые от добродетелей, уравновешивались недостатками, происходящими от пороков.

- Челядину подберите одну добродетель простолюдина или один порок простолюдина.
- Для спутника подберите сословный слой, из которого он вышел.
- Магу подберите герметические добродетели и пороки.
- Добавьте персонажу все прочие полагающиеся добродетели и пороки.

Шаг четвертый. Способности

Способности вашего персонажа – это те дарования, умения и знания, которые он получил за свою жизнь в университете или жарких боях, в ремесленной мастерской или на городских улицах. Количество способностей, с которым начнет игру ваш персонаж, зависит от его возраста.

- Выберите способности.

Шаг пятый. Магия

При создании персонажа-мага вы должны выбрать искусства, в секреты которых он проник, и известные ему заклинания, полученные в годы ученичества. Спутники и челядь этот этап пропускают, так как неспособны колдовать.

- Выбери для мага дисциплины и форматные заклинания.

Шаг шестой. Завершающие штрихи

На этом этапе вы должны посмотреть, что за персонаж у вас получился, добавить те черты, которые не нашли отражения при завершении предыдущих шагов, и проверить, все ли в персонаже соответствует условиям истории и игрового мира. Также вы получите для своего героя все необходимое снаряжение и рассчитаете некоторые оставшиеся параметры.

- Репутация (если рассказчик позволит ее выбрать в начале игры).
- Черты личности.
- Дальнейшая детализация характера: причуды, биография, внешность.
- Рост и прочие антропометрические характеристики.
- Здоровье и усталость.
- Снаряжение и нагрузка.
- Подсчитанные боевые параметры.

Замысел

Замысел станет основой создания персонажа. Начиная с нечетких набросков, передающих ваше представление о персонаже в самых общих чертах, вы постепенно придадите его портрету определенность и завершенность. Для начала решите, кем будет ваш новый персонаж: челядином, спутником или магом. Потом подумайте, с какой работой он отождествляется в первую очередь. Ваш челядин будет конюхом, поваром или телохранителем? Ваш спутник – воином или мудрецом-отшельником? Какие заклинания колдует перед вашим мысленным взором маг?

Далее, определитесь с полом, возрастом и происхождением персонажа. Все это оставляется целиком на ваше усмотрение. Но помните: вы можете выбрать любой возраст, но чем старше персонаж, тем больше он подвержен действию побочных эффектов преклонного возраста. Персонаж старше 35 лет перед началом игры должен сделать броски на старение (см. Старение, стр. 69). Как только возраст определен, запишите год рождения персонажа, соотнеся его возраст с датой начала саги. Тогда даже если ваш персонаж выпадет из игрового процесса на несколько лет игрового времени, вы сможете установить его текущий возраст, когда он вновь будет вовлечен в приключения.

В ходе создания персонажа вы должны придумать, как будут его называть окружающие. Это может быть обычное христианское имя, характерное для средних веков, кличка или прозвище, данное в кругу его общения, или псевдоним, если ваш персонаж не заинтересован в разглашении своего настоящего имени.

Челядины

При создании коллегии одновременно с ней создается челядь, которая в ней живет и работает. Некоторые челядины принимают участие в одной за другой истории, скорее всего, это будут представители стражи – стражники. Другие же челядины будут просто фоновыми персонажами, обретающими чуть больше характерных черт только при их непосредственном вводе в сагу.

Неопытным игрокам может показаться, что незначительная роль челяди и стражников ограничивает их игровой потенциал. Во избежание этой проблемы попробуйте несколько иначе взглянуть на стражу. Вспомните слуг из шекспировских комедий: роль их невели-

ка, но сколько жизни они добавляют происходящему действию! Их поступки, вплетаясь в канву пьесы, могут изменить всю ее картину. Также и стражники, являясь периферийными персонажами игры, дадут вам возможность на несколько минут отдохнуть от напряженной работы мага, при этом продолжая влиять на развитие игры, пусть и косвенно.

Ключ к успешному отыгрышу челядинов и стражников – точная расстановка акцентов, выделение их характерных особенностей. Их жизнь груба, их работа тяжела, их отдых прост. Стражники не столь умны и мудры, как другие обитатели коллегии, зато они способны делать такую работу, какая будет непосильна для магов и спутников.

Ниже приводятся несколько примеров призваний стражников. Как и в случае со спутниками, каждому призванию придан перечень предполагаемых способностей. Помните, что это лишь рекомендации. Когда придет время задуматься о необходимых вашему персонажу способностях, вы сможешь выбрать все, что вам угодно. В дополнение к вашему выбору каждому спутнику всегда присваиваются способности Драка 1, Трезвость 1 и Разговорный Родной Язык 4. Как и в случае со спутниками, вы можете отказаться от предлагаемых образов персонажей и создать стражника "с нуля".

Когда вы будете подбирать для стражников достоинства и пороки, не забудьте выбрать для каждого по одному достоинству или пороку из группы добродетелей и пороков простолюдина.

Стрелок

Вы – меткий и быстрый стрелок. Ваши товарищи знают, что в нужный момент вы прикроете их искусной стрельбой из лука или арбалета, поразите на расстоянии наиболее опасного противника, предупредите в схватке других воинов об атаке с тыла, а при необходимости и сами возьметесь за меч.

Способности: Бдительность, Лазанье, Скрытность, одно или несколько боевых умений (включая умение стрелять из лука или арбалета).

Попрошайка

Вы добрели до дверей коллегии в надежде выклянчить пару монет у ее обитателей. Проживая в окрестностях обители магов с несколькими такими же, как вы, бедолагами, вы вскоре обнаружите возможность прокрадываться внутрь и брать все необходимое без унизительного ритуала выпрашивания милостыни. Долго такого образа жизни коллегия терпеть не стала, и однажды вас пригласили пожить под ее крышей и заодно отработать украденное. Теперь вы живете с остальными челядинами коллегии, но честная работа вам по-прежнему не нравится. Ваше искусство умудряться выжить, находясь на самой нижней ступени общественной иерархии, порою весьма полезно для коллегии.

Способности: Знакомство с Местностью, Бдительность, Мудрость Жизни, Обман, Скрытность, одно или несколько боевых умений.

Повар

Ваши таланты не всегда оцениваются по достоинству, но после трудового дня дождаться похвалы от неприхотливых едоков не так уж сложно, ведь хорошее кушанье порой служит им единственным утешением. Иногда о ваших способностях вспоминают и маги, отправляющиеся в странствие. Горячая пища может изменить настроение уставшего отряда в лучшую сторону, маги знают об этом, и твои услуги пользуются спросом. Но, если припасов в обрез, вам придется выносить ворчливые укоры оголодавших спутников, суровым видом отпугивая расхитителей оставшихся продуктов.

Способности: Ремесло Повара, Мудрость Жизни, одно или несколько боевых умений.

Боец

Вы один из лучших воинов отряда. Когда разгорается битва, вы находитесь на острие атаки, уничтожая все препятствия, стоящие между вами и врагом. Даже если враг укрылся за крепостными стенами, вас это не остановит. Вы привыкли к повседневному ношению тяжелых доспехов. Ваши друзья из челяди восхищаются вами, но вряд ли кто-то из них мечтает очутиться на вашем месте в гуще сражения.

Способности: Атлетика, Бдительность, несколько боевых умений.

Разведчик

Вы незаменимый человек для отряда путников. Они полагаются на ваше умение выбрать кратчайший и наименее опасный маршрут по диким и неизведанным краям; они знают, что вы обнаружите противника раньше, чем заметят вас. Ваша обязанность – предупредить товарищей о возможной угрозе. Поскольку вы всегда впереди, право первым осмотреть любую подвернувшуюся добычу, как правило, остается за вами.

Способности: Знакомство с Местностью, Бдительность, Лазанье, Мудрость Жизни, Охота, Скрытность, одно или несколько боевых умений.

Часовой

В признание вашей зоркости или способности долго бодрствовать, вы обычно стоите на посту, когда остальные отдыхают. В пределах коллегии это означает патрулирование стен или несение караульной службы у закрытых дверей. За его пределами вы следите за безопасностью своих спящих спутников. Вас приучили себя высоко ценить свои сторожевые обязанности. Длительное одинокое бдение приучило вас к независимости в делах и мыслях.

Способности: Бдительность, Мудрость Жизни, одно или несколько боевых умений.

Слуга

Вы личный помощник одного из наиболее значимых обитателей коллегии – рыцаря, мага или управляющей владениями госпожи. Хотя ваше положение подчиненное, на жизнь вы жаловаться не привыкли, так как не имеете забот о пропитании и крыше над головой. Между тем, если ваш работодатель склонен к перемене мест, вы тоже оказываетесь в пути, стараясь обойти те неприятности, которые преследуют вашего господина. Молчаливый свидетель событий высшего света, вы храните в своей памяти множество секретов власть предержащих, чтобы когда-нибудь воспользоваться этими знаниями в своих целях.

Способности: Обращение с Животными, Целительство, Этикет, Мудрость Жизни, Обман, Политика, Верховая Езда.

Телохранитель

Вы один из наиболее преданных стражников коллегии, облеченный наибольшим доверием. Один из магов даже сделал вас своим личным охранником. Теперь вы путешествуете с ним и постоянно находитесь рядом, поскольку поклялись защищать его жизнь даже ценой собственной. Рожденная в трудную минуту, связь между вами со временем растет и крепнет, так как маг всецело на вас полагается, следствием чего обычно становится особое внимание к вам со стороны всего населения коллегии.

Способности: Бдительность, Мудрость Жизни, одно или несколько боевых умений (в т.ч. умение использовать щит и меч).

Конюх

Эту работу взвалили на вас еще в юности, пытаясь оградить от дурной компании. С возрастом работа конюха нравилась вам все больше. Вы полюбили лошадей и конюшни, научились ухаживать за животными и лечить их. У вас всегда есть крыша над головой, мягкое ложе и приятели-стражники, которые ценят ваши умения: ведь только от вас зависит, в каком состоянии будут их боевые кони.

Способности: Обращение с Животными, Верховая Езда, одно или несколько боевых умений (в т.ч. Драка).

Десятник

Только несколько стражников коллегии имеют такое же звание, что и вы. Вы ответственны за группу подчиненных и заслужили достаточно высокое уважение и в их рядах, и перед начальником стражи. Вы неплохо обеспечены по сравнению с другими челядинами, имеете, скорее всего, отдельную комнату или жилье, хорошую пищу, да и за пределы коллегии маги берут вас очень часто. Но, неся полную ответственность за действия своих стражников, вы знаете, что и награда не пройдет мимо, и наказание, в случае неудачи кого-то из них, вы получите в полной мере.

Способности: Атлетика, Бдительность, Целительство, Мудрость Жизни, Лидерство, Верховая Езда, одно или несколько боевых умений.

Спутники

Одним из наиболее важных вопросов, которые надо выяснить при создании спутника, являются причины, по которым он оказался в окружении магов и сотрудничает с их коллегией. Некоторые спутники могут стремиться к знаниям, кто-то рассчитывает обогатиться на этой службе, иной думает о частичке могущества, которой его могут наградить благодарные маги. У отдельных спутников могут быть исключительные дарования или неординарное прошлое, за что, кстати, их больше и не может терпеть некогда привычный круг общения.

Ниже предлагаются так называемые "призвания". Каждое призвание – это профессия, дело, образ жизни, которым посвящает себя маг-спутник. Для каждого призвания спутника приводится список наиболее подходящих ему способностей, которые вы сможете приобрести на соответствующем этапе создания персонажа. Это только рекомендации – не чувствуйте себя связанными ими. Вы вольны приобретать указанные способности в любом ассортименте или не приобретать их вовсе, отдав предпочтение чему-либо другому. С призваниями требуемые добродетели и пороки никак не связаны. Независимо от выбранного призвания, все спутники (и даже те, которые созданы без оглядки на приведенные призвания) начинают игру со способностью Разговорный Родной Язык 5. Выбор призвания не является обязательным шагом при создании персонажа-спутника. Вы можете создать совершенно особенного и оригинального человека, если хотите. О том, как происходит приобретение способностей, будет сказано ниже.

Наделите ли вы своего спутника одним из данных призваний или нет, в любом случае, когда вы будете выбирать добродетели и пороки для спутника, вы должны соблюдать соответствие между его социальным слоем и приобретаемыми добродетелями, пороками и способностями. Кроме того, простое обладание всеми способностями, перечисленными для рыцаря, не приносит с собой дворянского титула – необходимо приобрести еще и соответствующее достоинство.

Вор

Вы по натуре своей скользкий и коварный тип. Большую часть доходов вы получаете в городах, но с удовольствием предоставляете свои услуги обеспеченным волшебникам, если они ищут решения какой-либо деликатной проблемы. Порой у коллегии находится для вас довольно много "безопасной" работы, и тогда вы живете прямо в ней, полагаясь на то, что маги укроют вас от привычного преследования властями. Когда маги отправляются в путешествие, вы можете сопровождать их, обеспечивая работодателей свежей информацией, а себя – случайными заработками.

Способности: Знакомство с Местностью, Атлетика, Бдительность, Лазанье, Обман, Ловкость Рук, Скрытность, одно или несколько боевых умений (в т.ч. Драка)

Чиновник

Вы образованный, воспитанный (как правило, хотя исключений из этого правила более чем предостаточно) человек достаточно высокого положения, чтобы жить сообразно собственным желаниям. Вы не любите военное дело, предпочитая управлять поместьем или интриговать в кругу власть имущих. Возможно, вы сами являетесь владельцем угодий, возможно, вы чиновник или управляющий, который назначен герцогом или королем (что не менее почетно, чем быть самому обладателем земель). Устав от жизни в своем наделе или при дворе короля, из любопытства и тяги к авантюризму вы присоединяетесь к коллегии. Вашему новому образу жизни добавляет остроты необходимость скрывать свои новые связи от старого круга общения, поскольку ваши приятели-феодалы могут расценить ваши знакомства с колдунами как личное оскорбление и отрезать вам пути к возвращению к привычной жизни в вашем замке или при дворе. Обратите свое внимание на необходимость получения достоинства Образованность для приобретения некоторых из приведенных ниже способностей.

Способности: Свободные Искусства, Гражданское и Каноническое Право, Этикет, Обман, Политика, Знакомство с Организацией (знать), Верховая Езда, Латынь Письменная и Разговорная.

Следопыт

Вы обходите дозором лесные угодья благородного лорда, а то и монаршей особы, а также можете находиться на охране земель, пожалованных магам коллегии. Вы, конечно, сам себе хозяин в этой глуши, но бдительность терять не стоит. Для коллегии вы полезны тем, что знаете природу, леса, луга, холмы и горы, поэтому маги думают, что вы способны найти на этих просторах что угодно. В коллегии вас считают лучшим разведчиком. В качестве платы коллегия предлагает простую дружбу и поддержку.

Способности: Обращение с Животными, Знакомство с Местностью, Атлетика, Бдительность, Охота, Скрытность, Выживание, одно или несколько боевых умений (в т.ч. Драка).

Отшельник

Когда-то вы были полноправным членом общества, но были изгнаны или сами решили уйти от мирской жизни, возможно, по религиозным причинам. За годы одиночества вы постигли множество тайн этого мира и сверхъестественных проявлений в нем. Сокровенной мудростью вы готовы делиться только с теми, кто по достоинству оценит ваш жизненный опыт. Маги внимательно слушают ваши рассказы и относятся к вам с глубоким уважением, поскольку и в их жизни молчаливое одинокое миросозерцание занимает не последнее место.

Хотя вы и не можете жить в шумной коллегии, вы способны устроиться неподалеку, в какой-либо уединенной местности.

Способности: Знакомство с Местностью, Целительство, Предания, Выживание.

Рыцарь

Вы – профессиональный воин, некогда принесший клятву верности благородному сеньору, как это принято в Мифической (и было принято в исторической) Европе. Вы можете быть вассалом не только конкретного человека, но и церковной организации, мага-одиночки, коллегии или всего Ордена Гермеса. Вы можете помогать коллегии и без вассальной связи с ней. Например, было время когда коллегия защитила земли вашего рода, и теперь вы сами решили поступить по чести и предлагаете ей свою службу. Вы можете общаться как в мирских кругах, так и с Церковью, и с волшебниками, против которых у вас нет предубеждения. Несомненно уважение магов к вашим потрясающим боевым качествам, усиливающим мощь коллегии.

Способности: Обращение с Животными, Атлетика, Этикет, Политика, Лидерство, Знакомство с Организацией (знать), Верховая Езда, несколько боевых умений.

Монах

Вы брат одного из нищенствующих монашеских орденов, которые один за другим появляются в Мифической Европе. Вы возложили на себя обет нестяжательства и посвятили жизнь тому, чтобы направлять на путь истинный заблудшие души. Сейчас вы работаете рука об руку с магами, потому что они хорошие, добрые и отзывчивые люди (или вы видите возможность сделать их такими). Вы, в отличие от многих известных деятелей Церкви, убедились, что маги не являются поголовно детьми Сатаны и нечистой силой. Маги ценят вашу способность общаться с представителями любых слоев населения – от крепостных крестьян и нищих до городского главы и епископа, а также неугасающее сострадание и соучастие. Маги же предоставляют возможность увидеть мир и соблазняют всем тем, что ваш Орден забыл запретить для своих братьев.

Монашеские Способности: Целительство, Знания о Церкви, Мудрость Жизни, Латынь, Письмо (Греческий и Родной Языки), Латынь и Греческий Разговорные, Теология.

Торговец

Вы скупаете всякую всячину по всей Европе, если видите возможность продать ее где-либо подороже. Маги часто берут вас в дальние странствия, и вы занимаетесь их обеспечением. Кроме вас, никто в коллегии не знает всех дешевых уловок, которыми пользуются ремесленники, перекупщики и ростовщики, чтобы выудить из кошеля лишнюю монету. Вы устраиваете путников на ночлег, заботитесь об их пропитании, добываете фураж и т.д. Когда же вы пребываете в стенах коллегии, вы все равно продолжаете крутиться как белка в колесе, не давая прерваться торговым связям коллегии с поставщиками, крестьянами, советниками местного монарха. Маги же обеспечивают вам такие прибыли, о которых вы могли только мечтать.

Способности: Знакомство с Местностью, Бдительность, Сделка, Очарование, Этикет, Мудрость Жизни, Обман, Верховая Езда, Перевозка.

Трубадур

Вы – менестрель, то есть певец, музыкант и комедиант. Одно время вы бродили по земле в полном одиночестве с лютней или гуслями за спиною. Теперь вы уважаемый член коллегии магов. Вы не только способны устраивать яркие и запоминающиеся представления, но и имеете широкий круг общения в больших городах, в который входят все местные знаменитости. Возвращаясь в коллегию несколько раз в году, вы рассказываете магам новые собранные предания и самые свежие новости, включая такие, которые не доступны для простого человека. Вы понимаете, что, благодаря волшебникам, у вас есть шанс стать действующим лицом одной из еще не появившихся легенд, но пока не определились, нужно ли вам это?

Способности Трубадура: Трезвость, Очарование, Этикет, Мудрость Жизни, Жонглер, Предания, Музицирование, Пение, Сказания, одно или несколько боевых умений (в т.ч. Драка).

Начальник стражи

Вы командуете стражниками коллегии, выделившись из их рядов за годы примерной службы. Теперь большую часть своего времени вы проводите в рутинной работе, беспокоясь о распределении нарядов, об укреплении стены вокруг коллегии, о боеготовности подчиненных вам воинов и т.д. Маги ожидают от вас предоставления каждому из них полноценного отряда телохранителей для путешествий. несколько раз в год вы покидаете коллегию, чтобы отправиться в путешествия вместе с магами. Но это всегда самые опасные и захватывающие странствия магов, и вам в них уделена одна из главных ролей, роль лучшего воина.

Способности: Знакомство с Местностью, Атлетика, Бдительность, Трезвость, Лидерство, Верховая Езда, Родной Язык Письменный, несколько боевых умений (в т.ч. Драка).

Маги

Прежде чем создавать мага, вы должны освоить правила, по которым работает волшебство в игровом мире. Без хотя бы беглого взгляда на принципы работы магии вы можете сделать случайный выбор, который ослабит мага и ограничит его профессиональный рост.

Наиболее важным решением для мага является выбор Братства, к которому он принадлежит. Краткое описание всех 12 Братств Ордена Гермеса вы найдете ниже. Не забывайте, что все приведенные описания – лишь обобщения, и каждый отдельный маг отличается от своих товарищей по Братству.

Братства Гермеса

Благоуст

Николай Благоуст (Bonisagus) был создателем герметической теории магии, а его ученица, Трианома, стала вдохновительницей и основательницей создания Ордена Гермеса. В этой связи, Братство Благоуста всегда пользовалось большим уважением других магов. Большинство членов Братства считает себя привилегированной элитой, лучшими из лучших.

Некоторые маги Благоуста развивают герметическую теорию, тогда как другие контролируют и направляют политическое развитие Ордена. Обе группы имеют устоявшиеся традиции применения их знаний и возможностей во благо Ордена. Тщеславие и своекорыстие преследуются по всей строгости.

Бьёрнар

Маги Бьёрнара (Bjornaer) занимаются сближением человека с животными и поисками глубинных инстинктов зверя в человеческой природе. Из-за такого аспекта их обучения каждый бьёрнарец может принимать облик животного, именуемого "кровным созданием". Постижение тайн "кровных созданий" в частности и животных вообще расценивается многими в этом Братстве, как наука более важная, чем сама Герметическая магия.

Свойство внутренней природы магов Бьёрнара не позволяет им создать связи, необходимые для обретения питомца, да и сама концепция магического питомца чужда им в принципе. Некоторые бьёрнарцы осмеивают магов, имеющих питомцев, которых они называют "кровными созданиями лжи". С другой стороны, маги прочих Братств сторонятся Братства Бьёрнара из-за их неуемных и неприкрытых восторгов фауной. Вместе с тем Бьёрнар менее уважаем другими магами еще и потому, что его основатель придерживался германской, а не романской магической традиции.

Вердиций

Маги Братства Вердиция (Verditius) обладают несравненным мастерством в изготовлении волшебных предметов, что придает смысл их существованию в составе Ордена Гермеса. Их творения очень высоко ценятся среди магов и еще выше – среди людей, обделенных Даром.

Почти все маги этого Братства, к сожалению, унаследовали от Вердиция-основателя неспособность к применению форматных заклинаний без помощи материального магического средоточия. Из-за этой слабости вериди цийцы порой не считаются равными другим магам (хотя они уже не раз на деле доказывали обратное).

Йербитон

Братство Йербитона (Jerbiton) проявляет явную заинтересованность в обычном, немагическом мире, и зачастую его представители имеют добрососедские отношения со светской властью или восстанавливают связи между Орденом и Церковью. Такая деятельность йербитонцев является следствием их благородного происхождения – ученики набираются из аристократических кругов и зачастую сохраняют свои семейные и сословные связи за пределами Ордена.

Многие члены других Домов находят последователей Йербитона столь сильно связанными с аристокра-

тией, что их не считают доверия среди магов. Сами же йербитонцы боятся того, что Орден чересчур строго отгородится от остального человечества, и такая сепарация может привести в один прекрасный день к кровопролитной войне Ордена с обычным миром. Они энергично пытаются строить мост между отношениями мага и простыми людьми, а кроме того, интенсивно обогащают свои эстетические вкусы и частные коллекции, собирая образцы классической культуры и искусства по всем уголкам земли.

Квезиторы

Официально эти представители Герметической Традиции именуются Братством Гверника (Guernicus), в честь своего основателя. Но, так как члены этого Братства являются судьями Ордена Гермеса, расследующими преступления и определяющими наказания для нарушителей Кодекса Гермеса и Частного Кодекса, их также принято называть Квезиторами, или Наблюдателями. Среди Наблюдателей распространено мнение, что без их решительной и бескомпромиссной деятельности Орден обречен на гибель от внутренних свар.

Хотя Братство Гверника обучает собственных учеников, маги других Братств также могут пополнить ряды Квезиторов. Высочайшей чести по меркам всего Ордена (по крайней мере, по мнению самих последователей Гверника) удостаивается маг, которого старейшины Братства Квезиторов приглашают стать Наблюдателем. Такие маги обычно сохраняют членство и в их "родном" Братстве.

Криамон

Это крайне скрытное Братство известно своей мрачной философией, пренебрежением к обыденным силам и привычкой членов Братства покрывать лица и тела мистическими знаками. Последователи Криамона (Criamon) – загадочные маги не от мира сего, мало интересующиеся политикой Ордена.

Маги Криамона ищут "Таинство", то, что другие маги считают видом мистического опыта. Для последователей Криамона постижение Таинства имеет огромное значение, наряду с выяснением истинной природы Сумерек Мага и магии как таковой.

Мерините

Братство Мерините (Merinita) сосредоточило свое внимание на Мире Нечисти, и его члены во многом столь же странны для постороннего взгляда, как и представители нечистой силы. Очень часто маги Мерините живут изолированно, поскольку их мало интересуют дела Ордена. Более того, если другие маги как-либо вредят нечисти, Братство может встать на защиту этих сказочных существ. Маги этого мира сторонятся простых смертных, предпочитая находить ответы на свои вопросы в изучении нечистой силы.

Меркере

Основатель этого Братства, Меркере (Mercere), потерял свою магическую силу, но остался членом Ордена. Он получил немагическую, но весьма важную для других магов роль, роль посланника. Его последователи продолжают выполнять эту роль и поныне. Все члены дома Меркере, независимо от обладания Даром, официально признаются магами Ордена. Даже утративший Дар Меркере провел 15 лет в ученичестве, подобно прочим полноценным магам Ордена.

Последователи Меркере более известны как Красные Колпаки, благодаря тем головным уборам, которые они носят на службе. Красным Колпакам позволено присутствовать и голосовать на заседаниях Трибунала, и они находятся под защитой Герметического Кодекса.

Титал

Философия магов Титала (Tytalus) была создана человеком, который не мыслил существования без духа соперничества. Его последователи продолжают изобретать новые формы и виды состязаний, поединков и первенств. В процессе нескончаемой борьбы, в постоянной проверке сил и слабостей других, по мнению членов Братства, постигаются магические знания.

В своем беспредельном стремлении к конфликтам лидеры Титала зашли слишком далеко в X веке, когда они не устояли перед демоническим искушением. Эти мастера интриги самонадеянно сочли себя способными повелевать темными силами, но все их умение не смогло перебороть силы Преисподней. Предводители Титала были казнены за заключение соглашений с Инфернальным Миром, а само Братство надолго утратило доверие.

Тремере

Члены Братства Тремере (Tremere) придают наибольшее значение рассудительности, стратегии и детальному планированию деятельности. Они верят в то, что авторитеты должно уважать, и в наибольшей чести в этом Братстве находятся достоинство и приверженность традиции.

До некоторых времен Тремере считалось одним из наиболее здравомыслящих и стабильных Братств, отличающихся отвагой и силой в бою, но откладывающих оружие, когда мир мог принести Ордену большие блага. Эта репутация была уничтожена в начале XIII века, когда открылось, что несколько высокопоставленных магов Тремере стали вампирами при попытке получить бессмертие и могущество. Принято считать, что все тремерские вампиры были уничтожены в результате провозглашенного Похода Магов, в течение которого пролилось немало крови.

Фламбо

Тогда как большая часть последователей Фламбо (Flambeau) специализируется на огненной магии, некоторые изучают, для разнообразия, заклинания прямого и непосредственного уничтожения. Эти агрессивные и жестокие маги часто становятся причинами раздоров внутри Ордена и конфликтов с внешним миром, но бесстрашие и тяга к разрушению делают их бесценными бойцами, если Ордену необходимо применение силы.

Экс Мискелланья

Экс Мискелланья (Ex Miscellanea) – это большое, разношерстное и крайне неорганизованное сообщество волшебников. Некогда оно было создано одним отступником, который мнил себя способным противостоять Ордену Гермеса, но вскоре это Братство вошло в Орден на общих правах. Оно принимает волшебников всех видов и убеждений. Многие из них занимаются Герметической магией лишь номинально, получая магические силы из множества других источников. Магов Экс Мискелланья их противники часто именуют дикими волшебниками, и здесь есть известная доля истины: большинство членов этого дома попало под крыши коллегий из крестьянских хижин.

Образы членов Братств

Поскольку каждое Братство обладает своим неповторимым образом жизни, их представители волей-неволей получают некоторый набор добродетелей и пороков, характерный для этого Братства. Добродетели и пороки, означенные в их описании как "обязательные", должны иметься у любого мага, принадлежащего к данному Братству. Некоторые из добродетелей и пороков уникальны и могут выбираться только членами указанного Братства. Добродетели и пороки, отмеченные словом "распространенные", широко распространены в этом Братстве, но все же далеко не все его члены ими обладают. Когда вы создаете персонажа-мага, вы должны сначала отобрать и записать те добродетели и пороки, которые герой получает в связи с принадлежностью к Братству, и только затем перейти к следующему шагу создания персонажа – выбору всех прочих добродетелей и пороков.

Начальные способности также выдаются в наборе с добродетелями и пороками для каждого Братства. Также создатель персонажа получает некоторое количество пунктов опыта, на которые он может приобрести другие способности. Вы можете изменять начальные наборы добродетелей, пороков и способностей для члена одного из Братств по согласованию с рассказчиком. Правда, для таких изменений вы должны предоставить рассказчику веские обоснования, уходящие корнями в биографию вашего героя.

Вы также можете использовать стандартный образ мага, подходящий для члена любого Братства. Это усредненный статистический набор, не включающий добродетелей и недостатков и не отражающий особенностей Братств Ордена Гермеса. Этот набор имеет смысл выбирать для своего мага в том случае, если вы – начинающий игрок и недостаточно хорошо ориентируетесь в истории и специфике Братств.

Начальные способности стандартного мага: Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 2, Магическая Теория 5, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 3, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта стандартного мага: 3 + возраст.

Братство Благоуста

Начальные способности: Магическая Теория 5, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 3, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 3, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта: число пунктов равно количеству прожитых лет.

Из-за высокого уважения, которое питают маги к основателям этого Братства, последователи Благоуста приобретают особый статус.

Обязательная добродетель

Престиж (+1): Как члена Братства Благоуста, вас уважают практически все маги Ордена. См. стр. 39.

Распространенные добродетели и пороки

Магическая Склонность: Наставник смог добиться от вас стремления к совершенству в своей специальности. См. стр. 38.

Книголюб (+1): см. стр. 44.

Изобретательность (+1): см. стр. 39.

Благоприятное Качество в области Магической Теории: в соответствии с интересом Братства в исследовательской сфере, ученики получают превосходную подготовку. См. стр. 42

Клеймо Дара (-1): Ваши интенсивные и плодотворные контакты с магическими энергиями не проходят бесследно для восприятия окружающими. См. стр. 40.

Утопия (-1): Вам на роду написано стать непререкаемым авторитетом – экспертом в определенной магической специальности, но мало кто с вами в этом согласен. См. стр. 53.

Тучность (-1): Жизнь в замкнутых пространствах и сидячая работа сделала вас увальнем. См. стр. 53.

Слабость Дисциплины: В представлении последователей Благоуста маг, посвятивший свои ученические годы специализации в одной магической сфере, гораздо более ценен, нежели маг широкого профиля. Вы можете всю свою жизнь работать в той области, к которой имеете большую предрасположенность, и вам вовсе нет необходимости уметь делать все. Вы так сильно сосредоточились на постижении тонкостей выбранной специальности, что наставники сочли бес-

тактным как-либо вас поправлять и переориентировать. Так что в некоторых областях магического знания вы остались дилетантом. См. стр. 40.

Братство Бьёрнара

Начальные способности: Магическая Теория 4, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 2, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 3, Латынь Разговорная 4, Разговорный Родной Язык 4, Перекидывание 1 (см. ниже).

Начальные пункты опыта: 15 + возраст.

Животная натура магов Бьёрнар придает их магии неповторимый колорит. Он проявляется в уникальной добродетели, которым обладают все представители Братства.

Обязательные добродетели

Последователь Бьёрнара (переменная стоимость): Эта добродетель – комбинация эффектов, перечисляемых ниже. Ее стоимость зависит от натуры вашего кровного создания. Если это боеспособное существо (волк, например, медведь или олень), то стоимости добродетели +2, в противном же случае +1. Довольно редко некоторые ученики могут принимать вид неодушевленных объектов, и этот облик называется "кровная вещь". Кровная вещь – объект естественного, а не искусственного происхождения. Ценность такой добродетели +1.

Кровное Создание: У вас имеется кровное создание, животное, облик которого вы можете принять в любое время без применения заклинания. Ваш наставник некогда проник в ваше сердце и выяснил, что за сущность оно содержит. Так что вы не совершали никакого осознанного выбора, позволив своей внутренней сущности раскрыться перед наставником. С течением времени ваш человеческий облик перенимал все больше и больше черт кровного создания, проявлявшихся как во внешности, так и в характере. У вас даже есть особая черта личности, названная по облику, в который вы можете перекидываться, с параметром +1 (например, Похожий на Волка +1). По мере вашего продвижения по саге, этот параметр может вырасти согласно решению рассказчика. Чем выше этот параметр, тем больше вы сживаетесь с обликом кровного создания, тем больше вас смешивают с ним даже в человеческом облике.

Скрытый Облик: Герметические маги не в состоянии распознать ваше кровное создание. Заклинание Постижения выдает магу за истинный тот облик, в котором вы находитесь в данный момент, будь это кровное создание или любой другой облик, полученный применением заклинания. Негерметическая магия, например волшебство фей, может разоблачить под обликом кровного создания человека, если так решит рассказчик.

Ненависть к Питомцам: Эта особенность магов Бьёрнар относится к разряду герметических пороков и описана на стр. 40.

Перекидывание: Это дарование уникально. Оно присуще только магам Бьёрнар. Вы начинаете сагу с этой способностью с параметром 1 и можете улучшать ее за счет нескольких пунктов опыта. Этот показатель отражает ту высокую степень мастерства, с которой вы контролируете принимаемое обличье. Кроме того, эта способность позволяет более упорно сопротивляться действию заклинаний, изменяющих ваш облик. При попытке противостоять насильственной магической трансформации или при попытке обрести один из присущих вам обликов, сделайте стрессовый бросок на Выносливость + Перекидывание 9+, и при удаче на вас не действует враждебная трансформирующая магия или вы полностью контролируете свой процесс превращения, соответственно.

Распространенные добродетели и пороки

Благоприятные Обстоятельства (+1): Вы получаете бонус на все магические броски, если находитесь в дикой, безлюдной местности. См. стр. 38.

Обходительность (+1): Ваше присутствие не раздражает животных.

Клеймо Дара (-1): Немагические существа сильно нервничают, если вы подходите к ним на определенное расстояние. См. стр. 40.

Слабость Дисциплины Огня: Бьёрнар, основатель Братства, не изучил эту дисциплину в достаточной мере, и этот подход к делу передается от учителя к ученикам на протяжении столетий.

Лень Наставника (-2): Ваш наставник сконцентрировался на изучении частных моментов магии Бьёрнара в ущерб общей герметической подготовке. См. стр. 41.

Братство Вердиция

Маги Вердиция, с их зависимостью от физических предметов при применении форматных заклинаний, во многом ограничены. Это компенсируется их одаренностью в работе над созданием волшебных вещей. Их продукция находит немалый спрос как внутри Ордена Гермеса, так и среди важных персон из числа тех, кто не обладает Даром. У магов Вердиция не возникает проблем ни с мистическими умениями, ни с произвольными заклинаниями, ни с аурой сопротивления, ни с участием в Поединке Магов.

Обязательный порок

Последователь Вердиция -1: Ваша магия требует для применения заклинаний небольших предметов, так называемых инструментов заклинания. Совершая ими простые направляющие движения во время применения заклинания, вы заставляете магию работать. Кроме того, вы должны еще и совершать положенные жесты вкупе с произнесением установленных волшебных слов, как и все прочие маги. Для каждого известного заклинания требуется свой инструмент. Время создания инструмента заклинания включается в срок, который требуется для изучения или разработки заклинания.

Обязательное умение, уникальное

Магия Вердиция: Именно эта магия и ответственна за то, что вы можете без особых трудностей зарядить магией простой с виду предмет. Это умение вы можете развивать как любое другое умение, добавляя его параметр при всех работах в мастерской по изготовлению магических предметов, в том числе и при работе над эликсирами молодости.

Распространенные добродетели и пороки

Изобретательность (+1): см. стр. 39.

Сбитый Прицел (-2): Несмотря на столетия практики, применение заклинаний и по настоящее время доставляет некоторые трудности многим магам Вердиция. См. стр. 41.

Братство Йербитона

Начальные способности: Этикет 1, Магическая Теория 4, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 1, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 3, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта: 9 + возраст.

Продолжающиеся контакты магов Йербитона с немагическим миром требуют от человека естественной предрасположенности и определенных навыков для общения с нормальными людьми. Члены этого Братства часто специализируются в мирских занятиях, таких как искусство, философия и дипломатия.

Распространенные добродетели и пороки

Творческий Дар (+1): см. стр. 46.

Обходительность (+1): Отчасти ученичеству в Йербитоне вы должны быть благодарны тому, что ваш магический талант незаметен для окружающих. В противном случае у вас возникли бы серьезные проблемы в среде знатных господ. См. стр. 39.

Знакомая Страна (+1): Многие маги этого дома очень неплохо знают особенности городской жизни. См. стр. 44.

Беззащитность (-2): Большинство йербитонцев больше философы, чем воины. См. стр. 55.

Братство Квезиторов

Начальные способности: Герметическое Право 2, Магическая Теория 4, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 2, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 3, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта: 5 + возраст.

Будучи хранителями и защитниками законов, направляющих Орден, Квезиторы возлагают на себя большую ответственность. Это почетная и тяжкая ноша, добродетели и пороки, свойственные магам Братства, отражают такое положение.

Обязательная добродетель

Наблюдатель (+1): Из уважения к вашему положению другие члены Ордена относятся к вам с почтением, хоть и не всегда с любовью. См. стр. 39. Распространенные добродетели и пороки.

Распространенные добродетели и пороки

Магическая Склонность к магии предсказаний: Вы можете достичь высокого уровня компетентности как в отдельной магической дисциплине (например, Постижение), так и в узкой области (например, созерцание прошлого). См. стр. 38.

Чистый Разум (+1): У настоящего Квезитора должна быть развита способность делать выводы. См. стр. 46.

Высшая Цель (+1): Для вас важное значение имеет деятельность по сдерживанию Ордена в рамках его Кодекса, и это придает вам сил в трудные времена. См. стр. 44.

Принцип Чести (-1): Самоотдача служению справедливости, как ее понимаете вы и ваши товарищи, превращает вас в фанатичного законника. См. стр. 53.

Братство Криамона

Начальные способности: Мистицизм 1, Магическая Теория 4, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 2, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 2, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта: 10 + возраст.

Маги Криамона находятся в непрекращающейся погоне за ускользающим Таинством, и в глазах других они выглядят странными. Распространенные добродетели и пороки Братства отражают эту тенденцию.

Распространенные добродетели и пороки

Проклятие: Погружение в магию причиняет некоторый вред, проявляющийся в виде проклятия. См. стр. 51.

Благоприятное Качество в области Мистицизма: У вас особый талант проникать в суть вещей и постигать души других людей. См. стр. 42.

Магическая Склонность (Дух, Огонь или Постижение): Среди последователей Криамона нередко встречаются маги и с более ценными талантами, например с Магической Склонностью к познанию призраков. См. стр. 38.

Клеймо Дара (-1): Стремление постичь Таинство оставило на вас свой отпечаток. См. стр. 40.

Уродство (-1): Вытатуированные на вашем лице магические символы исказили ваш облик. См. стр. 53.

Одержимость (-1): У вас развилась одержимость некой идеей, относящейся к погоне за знаниями лишь косвенно или чисто символически, либо вы утрачиваете душевное равновесие. См. стр. 52.

Лень Наставника (-2): Ваш учитель так сосредоточился на разгадке Таинства, что большая часть теории прошла мимо вас. См. стр. 41.

Опыт Сумерек (-1): Мистические упражнения магов Криамона зачастую ввергают их в Сумерки Магов. См. стр.***.

Братство Мериниты

Начальные способности: Мудрость Нечисти 1, Нечистое Волшебство 1 (см. ниже), Магическая Теория 4, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 1, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 3, Латынь Разговорная 4, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта: 13 + возраст.

Связи последователей Мериниты с Миром нечистой силы позволяют магам легче усваивать и эффективнее применять необычные методы магии.

Обязательная добродетель

Нечистое Волшебство (+1): Вам досталось уникальное дарование, Нечистое Волшебство, которое приобретается и развивается за счет пунктов опыта. Добавляйте параметр этой способности ко всем броскам на сопротивление нечистой магии и заклинания, связанные с нечистой силой. Кстати, развитие этой способности приведет к развитию черт нечистой силы в вашем облике и характере.

Распространенные добродетели и пороки

Кровь Нечисти: Один из ваших предков происходил из доброй нечисти; это может быть и причиной наличия у вас Дара, и причиной вашего восхищения всем, связанным с Миром нечисти. См. стр. 43.

Преданное Волшебное Существо (+2): Наставник не раз брал вас в научные экспедиции в мир нечисти, и однажды вы подружились с неким сверхъестественным существом. Превратить его в питомца означало бы лишить друга части его свободы, и вы оставили все как было. См. стр. 48.

Проклятие: Столкновение с темным или чрезвычайно могущественным представителем Мира нечисти оставило вам на память проклятие. См. стр. 51.

Сбитый Прицел (-2): Влияние нечисти привело к тому, что вы несколько хуже управляетесь с прицельными заклинаниями, чем ваши коллеги. См. стр. 41.

Братство Меркере

Начальные способности одаренного меркерца: Магическая Теория 3, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 3, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 3, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта Одаренного Меркере: 9 + возраст.

Начальные способности неодаренного меркерца: Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 3, Латынь Письменная 3, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4, Выживание 1, одно боевое умение 2.

Начальные пункты опыта Неодаренного Меркере: 14 + возраст.

Как показано выше, при создании члена Братства Меркере вы должны определиться, обладает он Даром или нет. Даже неодаренные меркерцы признаются полноценными членами Ордена Гермеса. Согласно предписаниям рассказчика, неодаренные меркерцы могут занять ячейку персонажа-спутника, но при этом меркерец создается по всем правилам для магов, естественно, не получая магической подготовки.

Обязательная добродетель

Красный Колпак (+1): Вы – посланник Ордена Гермеса. Вы можете быть приписаны к одной коллегии или путешествовать между несколькими, передавая важные сообщения. В благодарность за услуги коллегия-получатель сообщения выплачивает вам жалованье в размере четырех серебряных пенни за визит и предоставляет полный пансион на несколь-

ко дней для поправки здоровья. У вас есть личная печать, и вы имеете все привилегии члена Ордена.

Простой люд обычно не мешает и не вредит Красным Колпакам, опасаясь навлечь на свои головы гнев Ордена. Даже маги дважды подумают, прежде чем попытаются прервать твою миссию. Так что вы обладаете достаточной степенью неприкосновенности, даже путешествуя в одиночестве.

Распространенные добродетели и пороки

Знакомство с Местностью (+1): знакомая страна см. стр. 44.

На Все Руки Мастер (+2): Жизнь скитальца многого требует от человека, но дает и преимущества. См. стр. 47.

Братство Титала

Начальные способности: Политика 1, Магическая Теория 4, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 2, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 2, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта: 10 + возраст.

Занятость магов Титала проблемами конфликтов проступает в тех причудах, которые со временем начинают украшать их физические и психологические портреты.

Распространенные добродетели и пороки.

Утопия (-1): Постоянная необходимость преодоления препятствий вызывает у вас в сознании мысль о необходимости доказать всем окружающим, что совершенствоваться можно лишь в бескомпромиссной борьбе. См. стр. 53.

Докучливость Наставника (-1): см. стр. 40.

Братство Тремере

Начальные способности: Поединок Магов 2, Политика 1, Магическая Теория 4, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 2, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 3, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта: 4 + возраст.

Братство Тремере было основано на принципах закона, чистоты и бескомпромиссности. В этом есть свои преимущества, поскольку такой порядок вещей стимулирует развитие логики и тщательного планирования всех действий. С другой стороны, он сдерживает развитие личности и ведет к появлению закоснелости мышления.

Обязательный порок

Отнятая Печать (-1): Ваша печать мага – символ членства в Ордене Гермеса – находится в руках старших Братства Тремере, обычно у вашего наставника. Вы лишены права голоса в Трибунале, а держатель вашей печати может давать вам поручения и задания разной степени сложности. Ни один из ваших учеников не получит печать, пока вы не вернете себе свою. А для этого вы обязаны одолеть владельца вашей печати в магической дуэли – Поединке Магов.

Распространенные добродетели и пороки

Сила Воли (+1): Девиз Братства Тремере – "Волей получают все". См. стр. 46.

Благоприятное Качество для Поединка Магов: Вы обучены многим специальным приемам Поединка и с ранних лет ученичества испытывали их на практике. См. стр. 42.

Нетерпимость (-1): Вас очень легко задеть отсутствием должного уважения. В этой связи одним из самых тяжелых испытаний для вас является путешествие "инкогнито", поскольку все встречные обращаются с вами как с простым смертным. См. стр. 52.

Братство Фламбо

Начальные способности: Магическая Теория 4, Знакомство с Организацией (Орден Гермеса) 1, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 2, Латынь Разговорная 5, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта: 13 + возраст.

Огнепоклонничество магов Фламбо дает очевидные преимущества и недостатки. Почти каждый маг имеет такой дефект характера, как жаркий темперамент и дикая агрессивность.

Распространенные добродетели и пороки

Магическая Склонность к Огню (+3): см. стр. 38.

Магическая Склонность к Разрушению (+4): см. стр. 38.

Ученик Отверженного (-1): Гнев наставника когда-то навлек на его голову серьезные неприятности, и сообщество магов относится к вам настороженно, ожидая от вас повторения "подвигов" учителя. См. стр. 41.

Лень Наставника (-2): Слишком много времени наставник провел в походах и на военных сборах, и у вас не было возможности получить полноценное образование. См. стр. 41.

Братство Экс Мискелланья

Начальные способности: Магическая Теория 3, Аура Сопротивления 2, Латынь Письменная 1, Латынь Разговорная 3, Разговорный Родной Язык 4.

Начальные пункты опыта: 29 + возраст.

Маги Экс Мискелланья обычно являются выходцами из своего рода магических кружков, во множестве разбросанных по Мифической Европе и эксплуатирующих особые формы магии согласно традициям основателей. Решите для себя, к какой группе внутри Братства вы принадлежите, и в соответствии с этим выбором вас наделят особыми добродетелями и пороками. Ниже приведены некоторые примеры, которыми отнюдь не исчерпывается вся палитра магической картины Братства Экс Мискелланья.

Распространенные добродетели и пороки

Звериный Маг

Звериные Маги имеют предрасположенность к общению с животными. Весьма часто маги перенимают свойства и черты характера тех животных, с которыми работают. Нередко Звериные Маги имеют навыки в искусстве смены облика. Они очень похожи на магов Бьёрнара, но остаются последователями Экс Мискелланья.

Магическая Склонность к манипуляциям с питомцем (+1): см. стр. 38.

Магическая Склонность к Тварям (+3): см. стр. 38.

Повелитель Духов

Эти маги преуспели в области призывания, контроля и общения с существами из других планов бытия. Многие секреты разгаданы ими при помощи советчиков-призраков, элементалей и тому подобных существ.

Магическая Склонность к призракам (+2): Этот бонус добавляется ко всем заклинаниям, прямо или косвенно относящимся к порождениям стихий, магическим существам, призракам. См. стр. 38.

Одержимость (-1): Жажда познания иных миров достигла пределов, за которыми вы пытаетесь подчинить себе то, что не в силах понять. См. стр. 52.

Характеристики

Характеристики – это главные значения, описывающие возможности вашего персонажа. Они влияют практически на все прочие параметры, которые встретятся вам при создании персонажа. В игре имеется восемь характеристик, и каждая представляет собой некий врожденный атрибут человека. Числовое значение характеристики (параметр характеристики) выражает степень развития данного атрибута. Нуле-

вой параметр отражает средний уровень развития данной характеристики для средневекового человека. Если параметр характеристики больше нуля, то персонаж положительно выделяется теми качествами, которые зависят от настоящей характеристики. Если же ее параметр отрицательный, то и зависящие от характеристики качества человека ниже среднего уровня. Почти у всех персонажи, кроме самых исключительных, известных или даже легендарных, параметры характеристик укладываются в диапазон от -3 до +3.

Поскольку характеристики представляют врожденный потенциал персонажа, обычными средствами они не могут быть подняты или опущены. Очень редко рассказчик может принять решение, что крайне суровые испытания привели вас к необратимым изменениям характеристик.

Характеристики для удобства соединены в четыре пары, и каждая пара отражает некоторое подобие характеристик. Эти пары Интеллект и Наблюдательность, Сила и Выносливость, Обаяние и Контактность, Ловкость и Проворство.

Описание Характеристик

Интеллект

Интеллект означает одновременно память и способность к обучению и мышлению. Высокое значение этой характеристики важно для способностей, нуждающихся в силе мысли, а также является первостепенной для тех, кто постигает герметические дисциплины. Персонаж с невысоким интеллектом не обязательно глуп – здравый смысл, народная смекалка, жизненная мудрость не отражаются этой характеристикой.

Наблюдательность

Это способность замечать что-либо, а так же сила интуиции. Иногда сознательно высматривая какие-то необычные проявления действительности, человек чаще просто замечает нечто раньше других, так как интуитивно сработало его хорошее восприятие. Иногда Наблюдательность может использоваться вместо Интеллекта для проверки какого-либо знания, поскольку не исключено, что когда-либо вы случайно увидели и отметили нечто, связанное с определенным фактом или какой-либо концепцией. Наблюдательность важна для таких способностей, как Бдительность, Охота и Мудрость Жизни.

Сила

Сила измеряет физическую мощь. Основные возможности применения Силы – это поднятие тяжестей и их перемещение без применения сложной техники, а также применение грубого физического воздействия на противника в рукопашной схватке с применением холодного оружия и подручных предметов. Есть и другие пути использования физической Силы, но эти наиболее эффективны и часты в применении. Люди, наделенные большой Силой, часто крупнее людей с Силой ниже среднего уровня.

Выносливость

Выносливость обозначает пределы человеческого напряжения. Это сила выдержки, ментальная и физическая, одним из наиболее важных ее компонентов является воля к жизни. Также выносливость показывает способность персонажа нести тяжелый груз в течение долгого времени, игнорировать усталость и переносить ранения.

Обаяние

Этой характеристикой описываются внешность человека, манера его поведения и харизма. Характеристика важна для произведения нужного впечатления на аудиторию и для увлечения людей за собой. Обаяние отвечает за то, насколько располагающим к себе или отталкивающим выглядит персонаж. Человек с высоким параметром Обаяния может, не имея привлекательной внешности, командовать людьми за счет врожденного лидерства.

Контактность

Контактность – цифровое обозначение искусства самовыражения. С помощью этой характеристики можно привлечь к себе внимание совершенно незнакомых людей, искусно поддержать беседу, предмет которой незнаком, найти себе оправдание на допросе. Контактность также отвечает за ясность вашей мысли: умение объяснять сложные вещи так, чтобы все вас поняли, редкий дар.

Ловкость

Ловкость подразумевает возможность координированного перемещения в пространстве себя самого и окружающих предметов с определенной степенью точности и уверенности. В этой характеристике сочетаются глазомер, подвижность, четкий контроль движений и грация. Ловкость также отвечает за меткость выстрелов и точность ударов.

Проворство

Проворство отвечает за скорость реакции, рефлексы и быстроту персонажа. Эта характеристика позволяет установить, кто будет действовать первым из двух человек, пытающихся что-то сделать быстро и одновременно. Также эта характеристика показывает, насколько успешно действует ваш персонаж в условиях ограниченного времени. Ваше Проворство обычно модифицируется в зависимости от вашей Нагрузки. См. стр. 66

Определение параметров характеристик

Для определения степени развития характеристик вашего персонажа существует два метода. Если ваш рассказчик позволит, вы можете выбирать, каким методом воспользоваться. Первый метод дает вам возможность приобрести характеристики за счет особых пунктов. Этот метод позволяет достичь значений, максимально соответствующих вашему замыслу персонажа. Во втором случае все решает случай – вы определяете значения характеристик вашего героя броском кости. Многие игроки предпочитают такой элемент

Таблица Стоимости характеристик

Параметр характеристики	Стоимость
+3	6
+2	3
+1	1
0	0
–1	–1
–2	–3
–3	–6

случайности, даже некоторого риска, при работе над созданием персонажа.

Первый вариант: Приобретение характеристик

Вы можете потратить до семи пунктов на увеличение значений любых характеристик создаваемого существа в положительном диапазоне параметров. Стоимость определенных параметров отражена в Таблице Стоимости характеристик. Обратите внимание, что приобретение отрицательного параметра для одной из характеристик приносит вам дополнительные пункты, которые вы можете потратить на улучшение остальных параметров. Например, приписав своему герою параметр Обаяния -3, вы получаете 6 пунктов. Теперь для улучшения оставшихся семи характеристик у вас в наличии имеется 13 пунктов.

Далее, если вы хотите, чтобы ваш персонаж обладал характеристиками с параметрами выше +3 или меньше -3, приобрести эти значения вы должны именно на текущем этапе. При выборе добродетелей и пороков вы получите возможность улучшить или ухудшить параметры до максимального уровня +5 или минимума -5, но только в том случае, если сейчас вы приобрели параметры +3 или -3.

Второй вариант: Игра случая

Случайное определение параметров характеристик дает результаты от -4 до +4. Вам понадобятся две десятигранные игральные кости разных цветов. Назначьте одну кость ответственной за отрицательные числа, а вторую – за положительные. Теперь бросьте обе кости. Если ни одна кость не показала 0, вычтите "отрицательное" число из "положительного". Запишите результат. Например, красный "положительный" десятигранник показал 2, а белая "отрицательная" кость смотрит на вас цифрой 5. Вы фиксируете итог: 2 – 5 = -3 Если на одной из костей выпал 0 или кости показали один и тот же результат (дубль), запишите 0.

Получив таким образом четыре значения, припишите каждое одной из пар характеристик (Инт/Вос, Сил/Вын, Оба/Ком, Лов/Про). Затем разделите это значение любым образом между двумя характеристиками пары. Условия: а) получаемые параметры парных характеристик не должны различаться по знаку (+/-); б) параметры ни одной характеристики не должны равняться +4 или -4, за исключением случаев, когда исходное значение равнялось +7/-7 или +8/-8.

Особенности характеристик

После того, как вы установили параметры всех характеристик вашего персонажа, вам надо наделить его несколькими особенностями. Каждая из них будет соответствовать одной из характеристик с параметром больше или меньше нуля. Особенность – специфическое слово, сообщающее нам больше, чем может рассказать сухая статистика. Например, ваш персонаж получил Силу +1. Казалось бы, все ясно. Но только в одной истории персонажей с таким показателем может встретиться больше десятка. А поставьте рядом с цифрой слово-особенность, и спутник-купец станет "грузным", маг из Братства Благоуста предстанет "толстым", а начальник стражи будет всем своим видом говорить: "Я – сильный!". Отшельник с Проворством -3, из уважения к его сединам, прослывет "степенным", а челядин-поваренок с таким же параметром будет назван "неповоротливым". С особенностями характеристик представить вашего героя живым человеком гораздо легче, а никакой другой функции эта деталь игры в себе не несет.

Добродетели и пороки

Поскольку маги, спутники и стражи в массе своей люди неординарные, в их распоряжении оказываются многие необычные возможности, а в качестве платы за столь ценное приобретение им приходится расплачиваться наличием некоторых недостатков. Нормальные люди обладают от силы одним из таких выдающихся качеств, а чаще не получают их вовсе. И теперь, для того, чтобы продолжить осуществление замысла вашего персонажа, вам предстоит тщательно отобрать для него ряд интересных черт. Всесторонне обдумайте ваше решение.

Добродетели – так называются те исключительные возможности и неординарные силы, которыми может овладеть ваш персонаж. Те атрибуты личности, которые негативно сказываются на жизни вообще и на карьерном росте в частности, называются пороками. После того, как игра началась, вы не можете изменить эти атрибуты. Только по решению рассказчика некие невероятные события могут столь радикально изменить вашего персонажа, что он приобретет или утратит добродетель или порок. Добродетели обладают положительной стоимостью, пороки, естественно, отрицательной, номинал этой стоимости указывает, как сильно добродетель или порок влияют на человека. Единственный способ приобрести добродетель заключается в добровольном принятии порока. Каждый

порок, полученный вашим персонажем, имеет отрицательную стоимость, которую вы должны уравновесить положительной стоимостью получаемых добродетелей. Имеющиеся у вас пункты вы можете расходовать, как вам заблагорассудится. Допустим, вы выбрали порок со стоимостью -2. Вы получаете два пункта, за счет которых вы можете приобрести две добродетели +1 или одну добродетель +2. Кстати, некоторые добродетели и пороки имеют переменную стоимость, величина которых зависит от глубины той или другой черты характера персонажа.

Стражники могут потратить по три пункта на приобретение добродетелей и пороков, спутники и маги – по десять пунктов. Основное ограничение – на добродетели и пороки должно быть потрачено равное число пунктов. С разрешения рассказчика вы можете потратить на пороки больше пунктов, чем на добродетели, но вы не можете сделать того же в отношении добродетелей.

Добродетели и пороки, прямо противоположные по принципу воздействия на человека или основывающиеся на одном и том же аспекте вашего характера, являются взаимоисключающими, и вы не можете приобрести их одновременно. Некоторые пороки являются искаженными формами добродетелей, и в этом случае они также нейтрализуют действие друг друга; соответственно, такие пары тоже запрещено приобретать. Добродетели, дающие бонусы человеку в каких-либо видах деятельности или улучшающие броски, не суммируются. Их сочетание дает бонус, равный наилучшему параметру одной из комбинируемых добродетелей. Если вы не уверены, как конкретные добродетель и порок взаимодействуют друг с другом, проконсультируйтесь с рассказчиком.

Существуют редкие случаи, при которых вы можете взять более одной добродетели или одного порока, относящихся к определенной черте личности. Добродетели и пороки, каким-либо образом работающие друг против друга, помогут вам создать персонажа, одержимого постоянной внутренней борьбой. Например, порок Дурная Привычка (Пьянство) конфликтует с пороком Принцип Чести.

В ходе игры персонаж, как правило, не получает новых пороков и добродетелей, но в некоторых случаях появляются способности или статус, которые влекут за собой появление добродетели или порока. Такие приобретения не расцениваются как дополнительные добродетели или пороки, они ни в коем случае не должны уравновешиваться приобретением их эквивалента из другой половины списка. Получив в процессе игры дворянский титул вкупе с соответствующей добродетелью, вашего персонажа не надо немедленно снабжать каким-либо новым пороком.

Краткое описание добродетелей и пороков вы найдете ниже. Первыми идут добродетели и пороки простолюдина, и каждый представитель челяди выбирает для себя одну добродетель или один порок. Далее идут добродетели и пороки социальных слоев. Этот список только для спутников, и каждый из них должен выбрать из списка только одну позицию. Герметические

добродетели и пороки, доступные только для магов, перечислены последними. Магам рекомендуется потратить на эти добродетели и пороки до половины выделенных им пунктов, но это не обязательно. Затем представлен общий список добродетелей и пороков, большая часть которых доступна всем персонажам. Некоторые могут менять свою ценность, в зависимости от типа персонажа, для которого приобретаются, а некоторые недоступны определенным категориям героев. Если нет дополнительных оговорок, каждая добродетель и каждый порок доступен для любого персонажа по одинаковой цене. Также, если это не оговорено отдельно, каждый порок и каждая добродетель не могут быть приобретены более одного раза.

Добродетели и пороки простолюдина

Даже среди простого люда, внизу социальной лестницы, происходит небольшое расслоение, которое ставит одних выше других. Статус простолюдина используется не только для определения места человека в обществе средневековой Европы, но и для изменения бросков при общении людей. Это, конечно, относится только к челяди. Мага вряд ли впечатлит факт, что его конюх – лучший драчун в коллегии.

Добродетели или пороки +0

Обычный Челядин: Это основная категория для челяди. Вы один из многих работников коллегии. Тяжелый труд и веселый отдых в играх и пирушках – ничего другого вы не знаете.

Рядовой Разбойник: Вы член небольшой банды (3 – 6 человек). Вы держитесь друг за друга и подчиняетесь главарю – иначе не выжить. Ваша шайка имеет плохую репутацию 2 уровня в округе, и за вашу голову может быть назначена награда. Вы можете иметь два предмета из комплекта стандартного снаряжения, но остальное должно быть недорогим.

Добродетели +1

Рядовой Стражник: Это основная категория для стражника. Вы доверенный слуга коллегии, проявивший свои лучшие качества перед лицом работодателей. Маги и спутники поручают вам серьезные дела, и вы оправдаете доверие. Вы начинаете игру с положительной репутацией 1 уровня внутри коллегии. Кроме того, вы получаете некоторые привилегии, вроде отдельной комнаты или еды с "благородного" стола.

Управляющий: Вы можете быть одним из начальников стражи, главным поваром на кухне, старшим конюхом коллегии и т.д. Маги и спутники полагаются на вашу способность управлять челядью, и вы являетесь посредником между двумя группами. В этой связи вы часто бываете в курсе последних событий как высшего, так и низшего уровней. Вы готовите своих подчиненных к возможной работе изо всех сил, и вы же предупреждаете хозяев о недовольстве, зреющем среди челяди. Некоторые из ваших подчиненных могут заартачиться и засомневаться в том, насколько вы соответствуете занимаемой должности, но хорошая затрещина и сверхурочная работа быстро вправляют мозги смутьянам.

Пороки -1

Вольный Клинок: Вы опытный наемник, но в коллегии недавно. Вы не знаете магов и их образ жизни достаточно хорошо. С челядью вы тоже еще не нашли общий язык. Вы не можете иметь черты личности, связанные с привязанностью к коллегии.

Новичок: Вы прошли некоторую подготовку в коллегии, но в настоящем деле никогда участия не принимали. Вы не можете начать игру с позитивным параметром любой относящейся к храбрости черты личности. Работайте над уверенностью в себе, и вы легко выделитесь из рядов челяди.

Социальный слой спутника

В обществе Мифической Европы существует строго определенный социальный строй, и в число ваших задач входит установление места вашего персонажа-спутника в этом социуме. Вы должны определиться, к какому социальному слою отнести вашего героя. Кстати, маги не выбирают для себя подобного слоя, поскольку со вступлением в Орден Гермеса обыденные отличия, чины и звания перестают играть для волшебника большую роль. Челядь же крестьяне, слуги, крепостные и все, кого принято именовать "чернью", не претендуют на то, чтобы находить в каком-либо слое, проще говоря, они все вместе и представляют низший из возможных слоев общества. Некоторые социальные слои дают своим членам дополнительные добродетели или пороки, не требующие отдельного приобретения. Каждый спутник может принадлежать только к одному из ниже перечисленных социальных слоев.

Каждый из социальных слоев имеет репутацию уровня, равного стоимости добродетели или порока, поддерживающего данный Класс. Репутация действует лишь на тех, кто может о ней знать (используйте здравый смысл).

Социальный слой важен при взаимоотношениях с вышеили нижестоящими членами общества. В ситуации, когда ваше социальное положение имеет значимость (при обвинении в преступлении, например, или при необходимости запугать кого-либо), рассказчик может модифицировать ваши шансы на успех в зависимости от разницы социальных слоев взаимодействующих персонажей. Например, священник обвиняет ремесленника перед лицом члена магистрата, говоря, что оный нечестивец соучаствовал в преступлении против Святой Церкви. Совершенно неважно, виновен горожанин или нет, для члена магистрата роль играет только то, что человек с высоким общественным статусом, авторитетом и ответственностью обвиняет человека из низов социальной структуры. Горожанин попытается оправдаться, и для этого надо сделать бросок на Сделку. Рассказчик решает, что авторитет социального слоя священника +3 затруднит процесс защиты для ремесленника, поэтому число, которое обвиняемому надо превзойти броском, увеличивается на разницу между социальными слоями. У священника слой +3, а у горожанина – ноль.

В соответствии с решением рассказчика, могут быть введены и иные социальные слои, не упомянутые в этой книге. Например, высшие слои могут быть дополнены важными церковными деятелями. Епископы, аббаты и другие представители клира могут стать весьма интересными и важными персонажами саги, если их соответствующим образом отыгрывать.

Добродетели или пороки +0

Обитатель Коллегии: Эта категория для людей, которые живут в стенах коллегии довольно долго, а то и с рождения. Качество и разнообразие снаряжения зависит от благосостояния коллегии.

Ремесленник: Представители этого слоя общества составляют наибольшую часть населения городов, встречаются в крупных селах и изредка скитаются от одного поселения к другому. Они обычно обладают навыками в каком-либо ремесле: кузнечном или кожевенном, к примеру, обеспечивающем им свой кусок хлеба. У этих персонажей обычно в наличии набор рабочих инструментов.

Странник: Это основная категория для спутника. Вы не привязаны ни к одной общине и не связаны никакими обязательствами. Если захотите отдохнуть от странствий, вы можете пожить некоторое время в коллегии. Вам предоставляются стандартное снаряжение и конь.

Добродетели +1

Богатый Землепашец: Вы свободный крестьянин, и вы богаче любого из односельчан. Вы владеете хутором в 30 акров или больше, получая с него 400 серебряных пенни в год, пока вкладываете в эту землю соответствующий труд. После начала игры вы можете оставить или продать свои владения.

Бывший Ученик: Одно время вы учились на мага, но что-то помешало вам закончить образование. Возможно, ваш Дар был слаб, а может, какие-то прискорбные события лишили вас возможности пройти курс посвящения. Вы можете продолжать работать помощником вашего бывшего наставника. Маги вас знают, относятся к вам с сочувствием (по крайней мере, те, кто на это способен). Вы можете обладать мистическими и научными знаниями в качестве изначальных способностей, и вам до мелочей известна жизнь магов. Если ваш Дар не уничтожен бесследно, вы, весьма вероятно, имеете некоторые исключительные дарования. Вы начинаете игру с любым снаряжением, которым коллегия захочет вас снабдить.

Мудрец: Вы принадлежите к достаточно пестрой компании, включающей мистиков, ясновидцев, знахарей и т.п. Вы, вероятно, имеете что-то магическое в своей натуре, и вам будет позволено приобрести некоторые добродетели, дающие вам сверхъестественные силы. В общине к вам относятся с уважением, правда, некоторые пугаются вас. Если же полагаете, что люди не очень хорошо обходятся с вами, то, скорее всего, вы отшельник или скиталец. Вам положено обычное снаряжение.

Нищенствующий Монах: Вы монах ордена, который обязует своих членов приносить обет нестяжательства и нищеты. Вы, как и остальные ваши братья и сестры, вышли некогда из монастыря и понесли Слово Божье в народ – свободным крестьянам и крепостным землепашцам. Вы давали людям советы, венчали молодых, крестили новорожденных. Вы поклялись служить Церкви до конца вашей жизни. Но, несмотря на ваше служение, политического влияния в этой структуре вы почти не имеете. Вы бедны, благодаря соответствии обету и обстоятельствам. Ваше снаряжение не отличается роскошью, да его у вас и не так много. В соответствии с вашей подготовкой вы получили добродетель +1 Образованность.

Торговец: Ваша жизнь – борьба. Бесконечная борьба за каждый серебряный пенни с поставщиками и покупателями, разбойниками и магистратами, но все же это лучшая доля, чем всю жизнь пахать на владетельного лорда, не имея права выйти за пределы поместья. Ваша предпринимательская деятельность приносит вам небольшой доход (в среднем – 400 пенни в год), слишком много времени уходит на поддержку, защиту и развитие вашего дела. Вы достаточно качественно снаряжены для всех случаев жизни, и у вас имеется хорошая лошадь.

Добродетели +2

Дворянин: Вы принадлежите к низшей феодальной знати. Вы, вероятно, более-менее приятно проводите время неподалеку от коллегии, в замке вашего дяди или еще более дальнего родственника. Вам не к чему особенно стремиться, и вы не имеете невообразимых доходов и имений. Вам перепадает в качестве ренты около 40 пенни в месяц, но вы можете постараться убедить богатых родственников приобрести для вас достаточно дорогие вещи. Вам полагается стандартное снаряжение.

Наемник: Вы рыскаете по стране во главе отряда из 5–10 (в зависимости от воинской удачи) головорезов, в поисках достойного работодателя. Вы во многом схожи со странствующим рыцарем, но только не обладаете его репутацией; также и ваша профессия менее престижна, чем его образ жизни. За годы скитаний по воюющей Европе вы уже не один раз обретали богатство, и неизменно оно ускользало сквозь пальцы спустя немного времени. Менее удачливый наемник, чем вы, попадает в категорию Странника (см. выше). Вы изначально обладаете добродетелью +1 Хорошее Вооружение. Ваши головорезы имеют стандартное снаряжение.

Странствующий Рыцарь: Вы странствуете по миру в поисках приключений, славы, почестей и богатства. Вы принадлежите к благородному роду и у вас есть герб. За вами повсюду следует телохранитель или оруженосец, и вам автоматически выдается добродетель +2 Качественное Вооружение. Добродетель Превосходное Вооружение обойдется вам на один пункт дешевле, чем предписано во время создания персонажа.

Добродетели +3

Богатый Гость: Вы на самом верху растущей прослойки европейских торговцев, в положении пока не благородного, но уже и не простолюдина. По всему свету вы имеете связи с совершенно разными людьми. В ваших родных местах вы известны каждому фермеру, ремесленнику или поденщику, а ваши деньги не раз влияли на решения людей, взявших в руки местные кормила власти. Ваш годовой доход приближается к 2000 серебряных пенни, а ваши склады заполнены товаром на сумму приблизительно в 10 000 пенни. Вы можете иметь телохранителя и стандартное снаряжение, а также дом, где живете, и торговое судно.

Священник: Вы член клира с особенным положением в иерархии и определенным весом в церковных кругах. Вы находитесь под юрисдикцией Канонического Права, что означает, что вы не можете быть судимы светскими властями (даже если вы регулярно и прилюдно нарушаете все ваши обеты и заповеди). Вы пользуетесь определенным уважением, а в некоторых греховодниках вы пробуждаете страх перед Гневом Господним. А вот благородные обычно не сильно церемонятся с вами, поскольку их политическое влияние на церковь достаточно велико. Ваш доход составляет до 30 пенни в месяц. Вы должны постараться получить от прихожан больше, если это необходимо, но это привлечет внимание епископа. Вы имеете добродетель +1 Образованность, которая позволяет вам приобретать научные знания.

Ученый: Вы сдали экзамен на академическую степень Магистра Свободных Искусств в одном из европейских университетов – в Сорбонне, Болонье, Оксфорде, Кембридже, Монпелье, Ареццо или Саламанке. Совсем недавно истек двухлетний срок обязательной преподавательской деятельности. Вы получили звание Магистра и право преподавать в любом университете Европы. Вы автоматически обладаете следующими способностями: Латынь Разговорная 5, Латынь Письменная 3, Свободные Искусства 3, Диспут 3, Лекторское Мастерство 3. Вы можете приобрести дополнительные Академические Знания и Умения в процессе создания персонажа, а также можете приобрести добродетель Ученость для проведения еще некоторого времени в университете. Вам по меньшей мере (25 – Инт) лет.

Если позволит рассказчик, эту добродетель могут приобретать маги. Маги, выбравшие этот социальный слой, должны понимать, что на мага их персонаж пошел учиться только

после экзаменов на звание магистра, значит, относительно поздно. Такие маги получают 21 пункт на приобретение мистических дарований, умений и знаний, так как им уже не нужно учить латынь в процессе магической подготовки. Вам по меньшей мере (35 – Инт) лет.

Добродетели +5

Владетельный Сеньор: Вы принесли клятву верности и служения одному из представителей высшей знати (принцу крови, герцогу или даже королю). За такое волеизъявление вам (или вашему предку) был выдан большой надел с прикрепленными к нему крестьянами. Отобрав лучших из них, вы уже который год пытаетесь обучить их сражаться так же искусно и отчаянно, как и ваши дружинники. В год вы получаете около 2000 серебряных пенни оброка, за вычетом расходов и податей. В путешествиях вас сопровождает телохранитель или оруженосец (стражник, если только кто-либо из игроков не захочет играть этим персонажем как спутником). Вы принесли Вассальную Клятву (порок -1), и в этой связи можете быть призваны сеньором исполнить свой обет в любой удобный для него момент. Вы начинаете игру с Качественным Вооружением (добродетель +2). Типичный рыцарь середины XIII века выходил в чисто поле в кольчуге с головы до ног, опоясанный мечом и с боевым конем, к седлу которого были приторочены миндалевидный щит и копье.

Пороки -1

Заклейменный Преступник: За некое преступление вашу щеку навсегда украсило клеймо. Это обстоятельство налагает неприятный отпечаток на ваши попытки общаться с окружающими людьми.

Изгой: Вы работаете над сложной задачей – жить одному, вне общества, которое отвергло вас, и вы не являетесь явным и постоянным членом сообщества коллегии. Что послужило причиной такого отторжения, решать вам: магические силы или сверхъестественные возможности, уродство или конфликт с родной общиной. В вашем распоряжении только недорогое снаряжение.

Пороки -2

Главарь Разбойников: В вашей шайке от трех до шести отъявленных негодяев. Они видят в вас отца-командира, казалось бы, без причины. Но вы на всякий случай щедро делитесь с ними добычей, стремясь уменьшить шансы быть свергнутым в один прекрасный день. Вы достаточно известная в округе личность, и ваша репутация увеличивается до 3. Шериф, местный сеньор и охотники за головами ищут вас повсюду, но вы надеетесь еще пожить на этом свете.

Порок -4

Знаменитый Разбойник: Каждый знает ваше имя, и, хотя пока никто не сделал целью своей жизни вашу поимку, вы знаете, по какому хрупкому льду ходите. Никому вы не можете доверять, так велика цена за вашу голову; недаром же другие разбойники стараются расставить капканы, в которые вы угодите. Если вас поймают, может возникнуть спор, убить вас на месте или приберечь для публичной казни, но ваша участь будет незавидна.

Герметические добродетели и пороки

Добродетели переменной стоимости

Магическая Склонность: Вы проявляете природную склонность к определенному типу магии. У вас особое мистическое дарование (одноименный с данной добродетелью), касающийся какой-либо области магического искусства, с исходным параметром 1. Вы можете добавлять параметр вашей Склонности ко всем броскам на заклинания и на ученую степень, связанным с данным типом магии. Вы можете улучшать параметр Склонности так же, как развиваются прочие дарования – за счет пунктов опыта. Стоимость добродетели зависит от вида магии, склонность к которому в вас выявилась. Если вы ловко управляетесь с мистическими энергиями в строго определенных или необычных магических обстоятельствах, например при работе с демонами, призраками и трупами, водными созданиями или изменением облика, то стоимость вашей Склонности +1. При параметре +2 вы уверенно оперируете более широкими категориями, являясь экспертом в вопросах целительства, леса и его обитателей, нечисти и т.д. Магическая Склонность +3 может давать бонус ко всему параметру отдельной формы, например Земли или Духа. Магическая Склонность +4 означает свободное обращение с магией в пределах целой магической Техники, будь то Создание, Разрушение или Обращение. Окончательное решение вопроса стоимости этой добродетели находится в компетенции вашего рассказчика.

Методизм: Вы признанный мастер форматных заклинаний. Эта репутация обязана своим существованием вашей кропотливой работе по усовершенствованию методов применения заклинаний. Вы разработали для каждого известного вам форматного заклинания метод применения, отличающийся внутренней логикой, точностью и последовательностью. За каждый пункт, вложенный в стоимость этой добродетели, вы получаете бонус +1 при использовании любого форматного заклинания. Но если вы отходите от разработанной методики в жестах или в голосе, бонус к броску на заклинание не прилагается.

Периодическая Магия (Положительная): Ваша магия связана с неким цикличным явлением природы (с лунным или солнечным циклами, со сменой времен года и т.д.) и обладает большей силой в определенные периоды. В это время вы получаете бонус ко всем броскам, относящимся к заклинаниям, и к ученой степени. Периодичность вашей магии должна быть регулярной и согласована с рассказчиком. Далее, продолжительность действия бонуса должна быть равна периоду его бездействия. Эта добродетель стоит по два пункта за каждый бонус +3 , получаемый в период активности.

Последователь Бьёрнара: Эта добродетель доступна только для членов Братства Бьёрнара. См. стр. 30.

Добродетели +1

Благоприятные Обстоятельства: В вас странным образом проявилась такая профессиональная черта, что лучше всего заклинания используются вами в определенных необычных обстоятельствах, допустим, во время грозы или при соприкосновении с целью заклинания. Добавьте +3 к броскам на заклинания и на сопротивление магии в подобных условиях.

Быстрое Перо: О магии вы пишете с бешеной скоростью и огромным энтузиазмом. Вы переписываете заклинания из своих конспектов в количестве (Латынь Письменная x 40) ступеней за сезон; переписывая заклинания из уже существующих текстов – книг, свитков и т.п., вы достигаете большей эффективности – (Латынь Письменная x 90) ступеней за сезон. Своды, диалоги и трактаты, написанные вами, добавляют к своему качеству +3. При написании свода вы накапливаете на две ступени работы больше, чем обычно, за сезон. Своды вы копируете со скоростью (Письмо + Ловкость) x 4 ступени за сезон.

Дополнительное Совершенствование: Вам дается 10 пунктов опыта для совершенствования заклинаний. Детали этого процесса см. на стр. 79. Эта добродетель может быть выбрана более одного раза.

Дополнительные Дисциплины: Вы начинаете игру с 10 пунктами, выделенными сверх нормы на приобретение маги-

ческих дисциплин. Эта добродетель может быть выбрана более одного раза.

Дополнительные Заклинания: Вы начинаете игру с 10 ступенями заклинаний сверх нормы. Эта добродетель может быть выбрана более одного раза.

Изобретательность: У вас ярко выраженный талант исследователя и разработчика. Новые идеи рождаются в вашем воображении с неимоверной скоростью. Добавьте +3 к ученой степени при разработке нового заклинания, создании магического предмета и изготовлении эликсиров. При экспериментах добавьте +6.

Искусство Дисциплины: Вы ловко обращаетесь с одной из магических дисциплин. Применяя заклинания этой дисциплины в необычных обстоятельствах или при использовании нестандартной жестикуляции/интонации, вы подвергаетесь штрафу в два раза меньшему, нежели остальные.

Исследователь: У вас гораздо лучше получается усваивать принципы действия магии на личном опыте, чем на книжных примерах. Добавьте +1 к броскам при исследовании чистой энергии (перед умножением).

Источник Энергии: Никому неизвестно, как вы получили доступ к тайному, личному источнику чистой магической энергии, которым не пользуется никто, кроме вас. Четыре раза в год, каждый сезон, к вам приходит по одной пешке чистой энергии. Источник и тип ее определяются по договоренности с рассказчиком. Вы не можете начать игру с каким-либо количеством этой энергии: либо вы только что открыли это магическое место, либо совсем недавно потратили последнюю пешку. В зависимости от доступности чистой магической энергии в данной саге, рассказчик может увеличивать стоимость этой добродетели.

Наблюдатель: Вы отправляете судебные функции в Ордене Гермеса. Вы можете кому-то не нравиться, но все в Ордене вас уважают. Ваша служба таит опасность, она связана с огромной ответственностью, но служение Закону – ваш священный долг. Вы начинаете игру с репутацией 3 уровня, если вы еще не превысили этот уровень. Начинающие маги очень редко могут получить эту добродетель, если не являются членами Братства Квезиторов.

Нечистая Магия: Добродетель доступна только для членов Братства Мериниты. См. стр. 31 Магам других Домов Нечистая Магия может стать доступной при согласии всего отряда или с разрешения рассказчика.

Обходительность: В отличие от других магов, чья магическая натура имеет свойство нервировать нормальных людей и животных, вы наделены незаметным, спокойным Даром. Вы не подвержены обычным штрафам на броски при общении с людьми и животными.

Престиж: Из-за каких-либо событий в вашем прошлом, другие маги смотрят на вас снизу вверх, даже если вы не заслужили их уважения. Кто-то из них вам завидует, остальные ждут от вас большего, чем от других. Вы получаете репутацию уровня 3 внутри Ордена Гермеса.

Прилежный Ученик: Вы с легкостью усваиваете любые наставления. Вы получаете бонус +6 к ученой степени при изучении заклинаний или при штудировании рукописных материалов других людей.

Стремительное Колдовство: Ваша магия требует меньше времени для применения, нежели чужая. В стычках и поединках вы получаете бонус +3 к броскам на сближение при использовании заклинаний.

Добродетели +2

Заклинания Вполголоса: Вы можете применять заклинания без штрафа, говоря вполголоса, и со штрафом -5, колдуя молча. Использование нормальной силы голоса или повышенных тонов эффективность заклинания не повышает.

Магический Рефлекс: У вашей магии есть интересная черта, проявляющаяся довольно регулярно. Это некоторое благотворное изменение, случающееся с вами, так как ваш организм специфически реагирует на процесс использования волшебства. Интенсивность рефлекса организма зависит от ступени заклинания. Например, вы используете при колдовстве повелительные интонации, и после этого ваш параметр Обаяния на короткое время увеличивается на единицу. Если же ваше колдовство успокаивает ваш организм, то вы можете на короткое время увеличить на единицу параметр Концентрации. Магический Рефлекс имеет один фиксированный побочный эффект.

Незаметная Магия: Вы можете применять заклинания, не используя жестов, штрафы при этом не налагаются. Вы не получаете бонусов, если при колдовстве будете более резко двигать руками.

Осмотрительность: Вы очень осмотрительно обращаетесь с магией, и ваши ошибки не бывают очевидными и грубыми. Вы бросаете на делаете на один провальный бросок меньше (но не менее одного броска) во время небрежности при использовании заклинаний (как произвольных, так и форматных) и при работе в мастерской.

Ученик Нечисти: Вас обучили странным ритуалам и обрядам нечистого волшебства. Вы используете модификатор +3 к броскам на Мудрость Нечисти, и при общении с нечистью считается, что вы обладаете добродетелью Здравый Смысл.

Добродетели +3

Жизненные Ресурсы: Вы способны расходовать свою жизненную энергию для увеличения возможностей ваших произвольных заклинаний. Когда вы решитесь пожертвовать частью своей жизненной силы для применения произвольного заклинания, перед броском заявите об ступень заклинания, которую вы хотите получить. Теперь сделайте бросок на заклинание, добавьте все положенные модификаторы и разделите результат на два. Если получившееся число выше уровня, заявленного вами, с вас, как всегда, списывается одна степень бодрости. При получении результата меньше заявленной ступени вы должны списать с себя по одной степени здоровья за каждые пять пунктов (и еще одну, если будет остаток), которых вам не хватило до заданного числа. Если вы остаетесь в сознании, заклинание сработало, но потеря степеней здоровья остается в силе. Имейте в виду, что можно убить себя, плохо бросая провальные броски или заявляя эффекты слишком высокого уровня.

Продленная Магия: Эффекты примененных вами заклинаний сохраняют силу дольше, чем положено. Заклинания с мгновенной и постоянной длительностью не подлежат действию Продленной Магии. Рассказчик тайно делает простой бросок; на полученное число умножается нормальная длительность действия заклинания.

Добродетели +5

Безмолвная Магия: Вы можете применять заклинания молча, штрафы на это не налагаются. Использование волшебных слов, какой бы интонацией они ни произносились, не дает вам никаких бонусов.

Элементалист: Вы обучались знаниям элементалистов, специалистов по стихиям. Для них есть место в Герметической теории, но они всегда оставались немного в стороне от Ордена. Вы мастерски обращаетесь с естественными проявлениями силы стихий. Вы автоматически получаете добродетель Магическая Склонность к Стихиям, бонусы от которой добавляются ко всем броскам, связанным с магией Воздуха, Огня, Воды и Земли. Из-за вашей неординарной подготовки ваши связи с герметической магией слабы. У вас появляется порок Слабость Метамагии (Выраженная). Все попытки применить форматные заклинания, не связанные со стихиями, подвергаются штрафу, равному параметру Магической Склонности к Стихиям. Также вы не можете применять ритуальные заклинания, за исключением тех, которые явно и чет-

ко соотносятся со стихиями. Настоящая добродетель не позволяет вам иметь иные виды Магической Склонности.

Пороки переменной стоимости

Антиметодизм: Вы не любите ограничивать себя строгими формулами и методиками, и потому колдовство форматных заклинаний требует от вас больших усилий. Вычитайте выбранную стоимость этого порока из бросков на форматные заклинания.

Периодическая Магия (Отрицательная): Как и в случае с одноименной добродетелью, ваша магия реагирует на какой-либо природный цикл, только часть цикла она работает нормально, а часть – гораздо менее эффективно. Порок имеет стоимость в два отрицательных пункта за каждый штраф -3, уплаченный на пике цикла. Периоды нормальной работы магии и спада должны быть равны.

Злополучные Обстоятельства: В определенных ситуациях вы не можете применить свои магические способности. Суммируйте стоимость степени обыденности и вредоносного эффекта, получаемого от этого обстоятельства, это и будет стоимость порока (в отрицательных пунктах) в целом. Этот порок можно выбирать более одного раза.

Ситуация:

а) **обыденная ситуация (-1):** вы пытаетесь применять заклинание и обнаруживаете свою беспомощность в относительно обыденной обстановке, т.е. пребывая в деревне с населением более 200 человек, касаясь почвы или при дневном свете;

б) **необычная ситуация (0):** ваша некомпетентность проявляется при событиях, не входящих в число обыденных; например, вы не можете колдовать в присутствии диких животных или в сидячем положении.

Ограничение:

а) **низкая степень (-1):** это Злополучное обстоятельство выбивает вас из колеи, и ваши магические броски (на заклинания и ученую степень) облагаются штрафом -3;

б) **высокая степень (-2):** ситуация сковывает ваши движения и спутывает мысли, результаты всех магических бросков делятся на два;

в) **полная степень(-3):** ваши магические способности абсолютно неконтролируемы, как будто кто-то лишил вас источника энергии или уничтожил память; вы вообще не можете колдовать.

Периодическая Магия (Отрицательная): Как и в случае с одноименной добродетелью, ваша магия реагирует на какой-либо природный цикл, только часть цикла она работает нормально, а часть – гораздо менее эффективно. Порок имеет стоимость в два отрицательных пункта за каждый штраф -3, уплаченный на пике цикла. Периоды нормальной работы магии и спада должны быть равны.

Слабость Дисциплины: У вас неприятности, связанные с использованием одного типа магии. Вы не можете познать основополагающих принципов этой техники или формы. Сумма стоимости дисциплины, с которой у вас возникают проблемы, и уровня неэффективности является стоимостью порока.

Дисциплина:

а) **обычная форма (0)**, т.е. любая форма, кроме Плоти или Метамагии;

б) **частая форма (-1)**, т.е. Плоть или Метамагия;

в) **техника (-2)**.

Уровень слабости:

а) **заметный (-1):** ваш параметр дисциплины делится пополам при использовании для любых целей, кроме изучения данной дисциплины;

б) **выраженный (-2):** результат любого броска, включающего данную дисциплину, делится на два.

Пороки -1

Дикая Магия: Ваша непонятная и нестандартная магия служит поводом для недоверия со стороны большей части магов Ордена Гермеса. Что более важно, они не уважают вас. Вы начинаете игру с отрицательной Репутацией в Ордене 3 уровня, и вас полагают диким магом, несмотря на ваше членство в Ордене.

Докучливость Наставника: Ваш наставник до сих пор полагает, что вам не удалось пройти Последнего Испытания, и он периодически беспокоит вас внезапными проверками и создает косвенные трудности.

Клеймо Дара: Люди немедленно осознают, что вы необычный человек, отмеченный печатью таинственности, если даже и не могут подозревать, что вы маг. Животные беспокоятся, пугаются или кидаются на вас. Все броски на контакты с нормальными людьми и животными проходят со штрафом -6.

Кривые Руки: Вы испытываете проблемы с созданием новых вещей в стенах родной мастерской. При разработке новых заклинаний, изготовлении магических предметов и смешении зелий налагается штраф -3 к броскам на ученую степень, если только вы не работаете по рукописи. При проведении эксперимента вы кидаете в два раза больше костей, чем положено по Таблице экспериментов на стр. 105.

Медленное Перо: Вы пишете о магии медленно, сухо и канонично. Вы переписываете заклинания из конспектов со скоростью (Латынь Письменная x 10) ступеней за сезон, а уже расшифрованные заклинания переписываете чуть быстрее – (Латынь Письменная x30) ступеней за сезон. Вы можете написать свод уровнем только до одной трети вашего параметра знания, и вы напишете на два уровня меньше, чем обычно, за сезон. Вы переписываете своды со скоростью (Письмо + Ловкость) x 2 ступеней за сезон.

Невнимательный Ученик: До вас плохо доходит то, что преподают вам другие люди. Вы получаете штраф -6 к ученой степени при изучении заклинаний или работах в мастерской по чужим конспектам.

Невнимательный Читатель: Вы не любите читать, так как считаете это занятие ужасно скучным. Книги отдают вам свои знания с большим трудом. Пытаясь постичь дисциплины или знания по книгам, понижайте качество книги на два уровня.

Невнятность: Вы описываете словами магические действия или идеи с огромным трудом. Каждая попытка написать магический текст или вести диспут по магическим вопросам совершается со штрафом -3 (если вы стараетесь быть понятым собеседником или читателем).

Ненависть к Питомцам: Может выбираться лишь членом Братства Бьёрнара. Из-за особенности вашей натуры вы не способны устанавливать необходимые для появления питомца связи. Маги других Братств могут приобрести этот порок с разрешения рассказчика.

Непокорная Магия: У вас недостаточно силы воли, сосредоточенности или способностей для совершенствования заклинаний.

Несовместимость Дисциплин: По каким-то загадочным причинам вы не можете использовать одно или несколько сочетаний техник и форм или несколько оных, за исключением Метамагии и Плоти. Этот порок можно выбирать неоднократно для различных сочетаний, но он не может быть выбран совместно со Слабостью Дисциплины (если оба порока используют одну дисциплину).

Оброк Магией: Какими бы ни были обстоятельства, вы в течение года обязаны отдавать кому-либо четыре пешки чистой энергии. Этот долг не зависит от любых других долгов, которые можете иметь вы или ваша коллегия. Задержка выплаты может привести к серьезным последствиям, например

к суду Квезиторов. Рассказчик может изменять стоимость этого порока в зависимости от доступности энергии в конкретной саге.

Обязательное Действие: Для того, чтобы ваша магия заработала, вы должны совершить какое-либо простое действие, например, вам приходится петь или трижды повернуться вокруг оси.

Опыт Сумерек: В годы ученичества вы претерпели столкновение с бешеной, неимоверно сильной магией, познакомившей вас с Сумерками Мага. Этот опыт весьма важен, поскольку все дальнейшие контакты с Сумерками зависят от обстоятельств их первого визита. Выясните у рассказчика подробности этого происшествия – количество пунктов Сумерек, которые вы получили, и эффект, которому вы подверглись. Поскольку это порок, ничего положительного в первом воздействии быть не должно.

Отнятая Печать: Может выбираться только членом Братства Тремере. См. стр. 32.

Отсутствие Подобия: Ранее полученные знания не могут помочь вам с магией, так как вы всегда используете настолько новые и различающиеся формулы, что найти две подобные среди них невозможно. Вы не можете воспользоваться подобием заклинаний при их колдовстве и разработке. Имея магический предмет, подготовленный к заклинанию и уже хранящий чару, вы не получаете бонуса при совпадении техники или формы новой чары с техникой или формой уже наложенной. (см. стр. 99)

Последователь Вердиция: Может выбираться лишь членом Братства Вердиция. См. стр. 30.

Слабость Ауры Сопротивления: Ваша аура сопротивления ослаблена. Аура в состоянии обеспечить вам лишь половину от нормального бонуса сопротивления определенной форме магии. Этот порок можно приобретать неоднократно, и ваша аура станет предоставлять ухудшенную защиту от все большего количества форм магии.

Слабость Воображения: У вас проблемы с оригинальными идеями и самостоятельностью мышления, что затрудняет работу с непредсказуемой чистой энергией. При изучении чистой энергией вычитайте единицу из соответствующих бросков до того, как производится умножение.

Ученик Отверженного: Ваш наставник прослыл сатанистом, сумасшедшим, невежей или неряхой, короче, общественное мнение невысоко ценит его личные и профессиональные качества. От вас не ожидают чего-то другого, согласно поговорке "Яблоко от яблони недалеко падает". Даже не делая ничего дурного, вы подвергаетесь унизительному обращению; на вас смотрят так, будто вы не достойны высокой чести быть членом Ордена. У вас скверная Репутация соответствующего типа 3 уровня.

Шлейф Магии: Ваша магия сопровождается неким злокачественным побочным эффектом, всегда проявляющимся при использовании вами магии, с интенсивностью, зависящей от ступени заклинания. Примеры: окружающие предметы нагреваются или растения вокруг мага увядают. Шлейф Магии может время от времени причинять вред, но, по большей части, просто раздражает.

Пороки -2

Закрытая Магия: При использовании заклинаний вы можете пользоваться лишь своими внутренними силами, использовать чистую энергию вам не дозволяется. Это означает, что вы не сможете увеличить длительность или дальность ваших заклинаний, улучшить броски на заклинания, использовать ритуальную магию или создавать постоянные эффекты. Чистой энергией вы можете пользоваться только в деятельности, связанной с мастерской.

Излишняя Собранность: После применения заклинания вы целый ход ничего не можете предпринять, пытаясь собраться с мыслями.

Лень Наставника: Ваш учитель тренировал вас не так тщательно, как того требовала программа подготовки. Теперь вам на начало игры выдается только 130 пунктов на овладение Искусствами и 130 ступеней заклинаний вместо положенных всем начинающим магам 150 пунктов и ступеней.

Медленная Магия: Ваши магические упражнения и боевые маневры требуют больше времени для подготовки и применения, чем принято среди магов вашего года выпуска из учебных заведений Ордена. Форматные заклинания вступают в силу за два хода. Столько же уходит на активацию произвольных заклинаний, если только вы не колдуете быстрое заклинание. Ритуальная магия дается вам нормально, поскольку все маги должны применять ее заклинания с тщательностью и без спешки.

Ограниченное Сопротивление: Вы менее других способны противостоять воздействию магии. Вы не получаете бонуса в виде параметра формы к броскам на сопротивление магии, поэтому, если вы застигнуты без ауры сопротивления, уровень сопротивления магическим эффектам остается на нуле. Безусловно, вам, как и всем людям, позволены броски на устойчивость к магии, если заклинание их разрешает.

Опороченная Школа: Квезиторы подозревают вашу герметическую школу в некоем ужасном преступлении, таком как сатанизм или происхождение из Братства Дидне. Вам не удается отвести эти подозрения от себя и своих товарищей. Квезиторы игнорируют ваши аргументы. Вы первый, кого подозревают в любом происшедшем преступлении. Вам должны предъявить официальное обвинение? Будьте готовы, что сначала вас обезвредят, причем не обязательно гуманно и безболезненно, а лишь затем будут задавать вопросы. Квезиторы также взяли на себя заботу о том, чтобы ни один человек, являющийся воспитанником вашей школы, не занял какого бы то ни было значимого поста в Ордене и не получил значимого влияния. У Квезиторов за вами закреплена очень плохая репутация 4 уровня.

Рассеянная Магия: Вы не можете концентрировать свое внимание так, как это делают другие маги. Вы не способны обладать параметром Концентрации и колдовать ритуальные заклинания.

Сбитый Прицел: У вас не хватает, видимо, глазомера или чувства дистанции для точного направления ваших магических атак. Любое заклинание, требующее броска на прицеливание для достижения эффекта, при выпадении нуля (т.е. при небрежности) автоматически считается провалом. Кроме того, штраф -3 налагается на любой бросок, связанный с Точностью.

Слабость Проникновения: Вы практически ничего не смыслите в определенной дисциплине, соответственно, преодолеть магическое и естественное сопротивление в большинстве случаев вы не можете. Для определения проникновения заклинаний данной дисциплины разделите надвое ваш бросок на заклинание. Вдобавок к этому бросок объекта заклинания на устойчивость к магии проводится с бонусом +3. Рассказчик может запретить этот порок в отношении некоторых дисциплин, редко задействующих проникновение или устойчивость к магии.

Сокращенная Магия: Ваши заклинания прекращают действовать раньше, чем положено правилами. Заклинание, эффект которого должен держаться вечно, действует год; вы думаете, что ваши чары пробудут в силе еще год, а они отключаются через месяц; заклинание, которое должно действовать месяц, рассеивается с рассветом или закатом. Заклинания, связанные с дневным движением солнца, действуют в течение Диаметра. Этому пороку не подвержены заклинания с длительностью в мгновение, диаметр и концентрацию.

Пороки -3

Болезненная Магия: Применение заклинаний причиняет вам боль, эквивалентную потере одной степени здоровья за

каждое заклинание. Это обстоятельство ограничивает ваши действия соответствующими штрафами, добавляющимися к штрафам за количество потерянных степеней бодрости и за реальные ранения. В отличие от реальных ранений, вы не получаете физического ущерба от этой боли. Потерянные "болевые степени" восстанавливаются так же, как и степени бодрости.

Капризность Ауры Сопротивления: В определенных условиях ваша аура не предоставляет вам той защиты, ради которой вы ее создали. Причем условия эти достаточно обычны, и ваши оппоненты могут даже понять, какие обстоятельства отключают вашу защиту. К примеру, аура отключается в том случае, когда вы промокаете с головы до пят или поворачиваетесь спиной к магу, применяющему заклинание. Старайтесь хранить слабости вашей ауры в тайне от потенциальных соперников.

Магическая Зависимость: Стремление повелевать магическими энергиями сжигает вас изнутри. Каждый раз, когда вы применяете заклинание, вам стоит немалых трудов отказаться от продолжения колдовства, в котором вы только и чувствуете себя достойным существования. Вам хочется выпускать в этот мир заклинание за заклинанием, вплоть до полного истощения. Когда бы вы ни делали стрессовый бросок при использовании заклинаний, вам надлежит, независимо от успеха или провала заклинания, провести стрессовый бросок на Интеллект + Концентрацию против числа, равного уменьшенной вдвое ступени заклинания (или, в случае провала, полной ступени). Если бросок неудачен, вы должны немедленно применить форматное заклинание по крайней мере такого же уровня, что и предыдущее, либо применить произвольное заклинание с расходом степени здоровья. Если же вы итогом был провал, вы продолжаете колдовать заклинания до тех пор, пока не упадете без сознания.

Наступающая Старость: Вы довольно поздно стали учиться магии или наставник ваш слишком долго странствовал с вами вдали от школы, мастерской и библиотеки. Ваш возраст = 40 + Выносливость или выше, если вы того желаете. Это означает, что вам предстоит совершить броски на старение (без помощи эликсира молодости) еще до начала игры. А первый год вашей карьеры мага пройдет, очевидно, в заботах, связанных с производством эликсира молодости.

Соответствующая Среда: У вас не получается изучать магию (т.е. дисциплины, заклинания и волшебные предметы) при посредстве только книг или чистой энергии. Вы должны совершенствовать свои знания в окружении среды, соответствующей одной из дисциплин. Например, форму Воды вам приходится изучать у ручья или на берегу озера, Огонь вы постигните только около большого костра; приходя с древними инкунабулами на огород коллегии, вы между грядок с растущей морковью изучаете Созидание, а около гниющей кучи отходов – технику Разрушения. По мере роста ваших знаний увеличивается и площадь соответствующей среды. Это может серьезно ограничить вас в изучении некоторых дисциплин. Например, для проникновения в тайны Огня ступени 20 вам надо будет расположиться у жерла вулкана. Обращайтесь за подсказками, какую среду считать соответствующей, к рассказчику.

Пороки -4

Божественная Преграда: Вы особо чувствительны к Власти Церкви, так что все обычные штрафы, которыми облагается ваша магия в месте, где сильна Власть, удваиваются (сюда включаются модификаторы к броскам на заклинания и количество провальных бросков).

Инфернальная Преграда: Вы плохо переносите контакты с проклятыми силами. Если вы попадаете в зону инфернального влияния и ваш бросок на Выносливость оказывается меньше рейтинга ауры этих владений, вы заболеваете, получая штраф -1 ко всем броскам. Вдобавок параметр вашего сопротивления магии, включающий вашу ауру сопротивления, против воздействия проклятого волшебства всегда снижается вдвое. Если кто-либо другой использует свою ауру сопротивления для вашей защиты, то ее действия не подвержены эффекту данного порока.

Непредсказуемая Магия: Вы всегда совершаете стрессовый бросок на все заклинания, даже если вы расслаблены и вам ничто не мешает. Вы не можете совершенствовать форматные заклинания. Ваша деятельность в мастерской всегда требует броска по таблице Экстраординарных Результатов (см. стр. 105) без модификаторов риска, хоть вы и не получаете положенного при эксперименте бонуса. Если вы с чем-либо экспериментируете, делайте бросок по таблице дважды за каждый сезон, что вы потратили.

Нечистая Преграда: Вы особо уязвимы перед нечистью и ее магией. Когда бы вы ни вошли во владения нечисти, сделайте бросок на Выносливость. Если результат будет ниже рейтинга ауры владений, вы неминуемо будете сбиты с толку, дезориентированы и заблудитесь на этой местности. Вдобавок параметр вашего сопротивления магии, включающий вашу ауру сопротивления, против воздействия нечистого волшебства всегда снижается вдвое. Если кто-либо другой использует свою ауру сопротивления для вашей защиты, то ее действия не подвержено эффекту данного порока.

Хаотичная Магия: Применение произвольных заклинаний связано для вас с определенными трудностями. Заявите ступень эффекта, который вы хотите получить заклинанием. Если вы превзошли заявленное число или отстали от него больше, чем на пять ступеней, заклинание действует, но его эффект выходит из-под вашего контроля. Результаты определяет рассказчик. При использовании форматных заклинаний или чистой энергии, если имеет место небрежность, проводите удвоенное число провальных бросков. Кроме того, вы не можете совершенствовать заклинания.

Пороки -6

Педантичность: Вы столь сильно связаны формулами и ритуалами Ордена Гермеса, что не можете колдовать произвольные заклинания.

Случайная Магия: Вам так и не удалось постичь до конца принцип формулирования заклинаний. Вы не можете применять форматные заклинания без чрезвычайного напряжения сил, колдуя форматные заклинания как ритуальные (т.е. на это уходит больше времени и тратится чистая энергия). Ритуальные заклинания вы не можете использовать вообще. Произвольные заклинания не представляют для вас проблемы.

Эгоцентризм: Ваша магия нормально работает лишь на вас лично. Результаты ваших бросков на заклинания с дальностью большей, чем "автор", делятся на два. Этот штраф налагается и на проекты в мастерской, целью реализации которых являетесь не вы (это применимо даже к вызову питомца). Данный порок не влияет на изучение чего-либо в мастерской.

Общие добродетели

Добродетели переменной стоимости

Благоприятное Качество: Вы имеете врожденное качество, позволяющее вам лучше использовать какую-то из ваших способностей. При использовании способности, к которой относится указанное качество, вы получаете бонус, равный стоимости этой добродетели. Благоприятное Качество не суммируется с другими добродетелями, дающими бонусы к броскам: вы пользуетесь наибольшим бонусом, а не суммой. Вы не можете приобрести Благоприятное Качество в мистических способностях или Магической Склонности, кроме случаев, когда это специально позволено членам вашего Братст-

ва. Не разрешается тратить более трех пунктов на каждое отдельно взятое Благоприятное Качество.

Возложение Рук: Вы способны исцелять определенный вид недуга одним прикосновением. Стоимость добродетели зависит от того, как часто встречается и заболевание и насколько оно опасно. Исцеление одного больного отнимает у вас одну степень бодрости. За этой волшебной способностью может стоять Божественный Дар (примером может служить способность английских правителей исцелять золотуху), нечистая сила или наследственность, передающаяся из поколения в поколение. Вы должны установить ценность добродетели вместе с рассказчиком. В общих случаях, +1 добродетель будет лечить простуду и слабую лихорадку, +3 добродетель – врачевать людей, заразившихся угрожающим жизни заболеванием, а добродетель +4 сможет исцелить самые ужасные недуги вроде бубонной чумы.

Волшебная Вещь: Вы начинаете игру, обладая магическим предметом, полученным по наследству или обретенным в предыдущих приключениях. Предмет этот может быть как дешевой побрякушкой небольшой силы или малозначимого содержания, так и довольно могущественной вещью, вышедшей из известной магической мастерской. Стоимость добродетели равна +1 за каждые 10 ступеней эффекта заклинания, заряженного в предмет, с минимальной стоимостью 1. Также вы можете приобрести за стандартные пункты и другие магические предметы: талисманы стоят +2, зелья – +1 за 10 пунктов ученой степени, вложенной в их создание, а эликсиры молодости – +1 за 5 пунктов ученой степени, вложенной в них. Эликсиры молодости, приобретенные таким путем, были созданы кем-то другим, поэтому вы не можете создать новую порцию без разработки собственной формулы.

Кровь Нечисти: Где-то среди череды ваших предков затесался представитель нечисти. Этот родственник наградил вас способностью с лету понимать нечистую силу со всеми ее причудами и странностями. Из-за этого и сама нечисть может общаться с вами почти как с равным, а дать ей время – вовсе позабудет о человеческой крови, текущей в ваших венах. Персонажи с этой добродетелью могут выбрать мистическое знание Мудрость Нечисти, даже если изначально ему запрещен такой выбор.

Типы Крови Нечисти (выбрать можно только один тип)

Кровь Гоблинов (+1): Вы – дальний потомок темных фэйри, повелевающих землями тьмы и холода. Вы низкорослы и приземисты, люди воспринимают не очень дружелюбно. Ваши Обаяние и Общение не могут быть выше 0 из-за вашей природы. К плюсам относится то, что вы видите в темноте как в сумерках. Ко всем броскам на старение вы получаете бонус +1. Вы получаете +3 ко всем броскам на устойчивость к магии, если вы не желаете, чтобы данное заклинание подействовало на вас.

Кровь Сидов (+2): Вы потомок благородного Сида, одного из тех, что правят землями вечного лета и солнечного сияния. Вам полагается бонус +1 ко всем броскам, связанными с получением изъянов от старости. Вы добавляете +3 ко всем броскам на устойчивость к магии, если вы хотите противодействовать какому-либо заклинанию. Вы обладаете столь необычной, почти шокирующей внешностью, что получаете бонус к Обаянию +1, даже если данная характеристика превысит +3. Многие смертные находят вас достойным восхищения.

Неуязвимость: Вы при рождении получили невосприимчивость к отдельным видам воздействия. Сложите степень неуязвимости, степень обыденности воздействия и его смертоносности для определения стоимости этой добродетели.

Степень Неуязвимости:

+3 к броскам на стойкость – стоимость +1;

+6 к броскам на стойкость – стоимость +2;

Полная Неуязвимость – стоимость +3.

Обыденность Воздействия:

очень частое (простой человек сталкивается с подобным раз в неделю) – стоимость +1;

необычное (средний человек подвергается такому воздействию раз в несколько месяцев) – стоимость 0;

редкое (средний человек раз в год, а то и реже сталкивается с подобным) – стоимость -1.

Смертоносность воздействия:

низкая (как при лихорадке, гриппе, сильной зубной боли) – стоимость -1;

высокая (равносильно действию слабых ядов или некоторых видов эпидемий) – стоимость 0;

калечащая (любое воздействие, вызывающее необратимые последствия, но не убивающее) – стоимость +1;

летальная (эффект, обычно гарантированно убивающий среднего человека) – стоимость +2.

Добродетели +1

Аккуратность с (название способности): Вы очень обдуманно и взвешенно действуете, применяя определенную способность; в этой связи риск ошибиться очень мал. При небрежности во время использования этой способности вы проводите на один провальный бросок меньше (минимальное число бросков – один).

Алхимия: Вы эксперт в изготовлении зелий, ядов и эликсиров, а также в переработке алхимических субстанций. Вам известны такие сложные технологические процессы, как дистилляция и ферментация. Алхимия наилучшим образом подходит для изготовления снадобий, и вы получаете следующие бонусы: при варке и составлении ядов +5, противоядий +4, зелий исцеления и здоровья +3, зелья превращения +2. Выбор этой добродетели дарует вам Знание Алхимии 1, которое может быть развито, как и все другие Знания.

Берсерк: Вы способны впадать в слепую ярость в битве или при крушении планов, перед лицом непосильной работы, взваленной на вас и т.п. Вы получаете черту личности Злобный +2 (или больше, в зависимости от вашего персонажа). Каждый раз, когда вы теряете степень здоровья или наносите ранение врагу, кидайте стрессовый бросок и добавляйте параметр "Злобный". Результат, равный 9 или превышающий этот уровень, означает, что вы становитесь берсерком. Рассказчик может потребовать такого проверочного броска и в других критических ситуациях. Вы можете и умышленно попытаться перейти в это состояние. В этом случае вам нужен результат больший или равный 6 в случае кровопролития, или 9 в других случаях. Берсерки получают +2 к параметрам атаки, стойкости и степеням бодрости, зато теряют -2 в защите. Вы не можете отступить, без колебаний бросаетесь в атаку, не даете пощады противникам. Если все враги мертвы, а вы еще в состоянии берсерка, вы атакуете своих товарищей. Вы можете пытаться успокоиться один раз за ход, производя стрессовый бросок на Наблюдательность – "Злобный" 6+.

Быстрое Выздоровление: В вашем теле огромная тяга к жизни. Все ранения, ссадины и ожоги заживают на вас как на собаке. Вы имеете бонус +3 на все броски по восстановлению после ранений.

Ветеран: Вы провели в сражениях и на бивуаках по меньшей мере два года, возможно, в одном из Крестовых походов. Ваши боевые умения достигли некой высокой отметки. Вы можете потратить 7 пунктов опыта на способности в использовании оружия или любые другие способности, которые рассказчик сочтет имеющими отношение к военной кампании. Данная добродетель может выбираться более одного раза.

Воодушевление: Вы прекрасный оратор либо героическая фигура, в обоих случаях ваши речи и личный пример могут подвигнуть людей на отчаянные, безрассудные, героические поступки. Воодушевленной вами аудитории полагается бонус

+3 к броскам на соответствующие черты личности и +3 к броскам на устойчивость к магии, воздействующей на разум.

Воспитанник Нечисти: Родители потеряли вас (вы могли заблудиться или были похищены), когда вы были ребенком, и вы были воспитаны волшебным народом. Теперь вы снова в человеческом обществе, но по-прежнему чувствуете себя в зачарованном лесу как рыба в воде; вы на короткой ноге с нечистью и ее магией. Вам известны хитрости и уловки, тайны и уязвимые места нечистого племени. При общении с нечистью считается, что вы обладаете добродетелью +1 Здравый Смысл. Человеческое общество, со всеми его феодальными и религиозными институтами, вы находите донельзя причудливым. Вам не дано приобрести какое бы то ни было Общественное Умение в качестве начальной способности, но вы можете выбрать знание Мудрость Нечисти, даже если вы не можете приобретать мистические знания.

Воспитанник Труппы: Вы выросли в среде бродячих музыкантов и актеров, проведя счастливое детство в бесконечных путешествиях из города в город. Броски, касающиеся артистических умений и физических дарований в одной конкретной области (например, гимнастика и акробатика, метание ножей и жонглирование, мастерство рассказчика и актерское мастерство), определяемой вами совместно с рассказчиком, получают бонус +3.

Высшая Цель: Оставим других возиться с их ничтожными проблемами – у вас есть более благородная цель. Это альтруистическое побуждение может быть действительно осуществимым (освобождение угнетенных в отдельно взятой деревне) или являться утопией (установление добрососедских отношений между Орденом Гермеса и Церковью). Стремление к Цели в некотором роде грозит вам неприятностями разного рода. Добавляйте +3 к броскам на черты личности, если вы находитесь в процессе достижения Высшей Цели.

Гибкость: Ваше тело обладает такой гибкостью, что порой вы поражаете ей простых людей. Добавьте свой параметр Гибкости и параметр Ловкости либо Силы (зависит от ситуации) к броскам на то, чтобы вырваться из оков, протиснуться в узкую щель, спрятаться на захламленном чердаке и т.д. Выбор этой добродетели автоматически дает дарование Гибкость 1, которое может быть развито как любое другое дарование.

Добрая Известность: Вы обладаете хорошей репутацией уровня 2 на прилегающих к коллегии землях, вас здесь любят и уважают.

Закалка: Физические истязания и повреждения вы переносите лучше других. Добавьте к стойкости бонус +3.

Запас Чистой Энергии: Вы начинаете сагу с небольшим запасом чистой энергии. Это может быть подарок от наставника или остаток от былых скитаний. У вас в наличии семь пешек чистой энергии, и вы можете приобретать эту добродетель неоднократно, каждый раз добавляя по семь пешек. Рассказчик имеет право изменить это число в соответствии с доступностью энергии в саге.

Звукоподражание: Вы умело подражаете голосам людей и животных. Для точного воспроизведения определенного голоса совершите бросок на Звукоподражание + Контактность 9+. Вы получаете дарование Звукоподражание 1, которое может быть улучшено как любое дарование.

Здоровяк: Данная добродетель доступна за указанную стоимость лишь спутникам и челяди; маг, желающий приобрести ее, должен обратиться к стр. 49. Ваш размер +1, а не 0, как у всех людей. Отсюда дополнительная степень бодрости ("усталый") и еще одна степень здоровья ("задетый").

Здравый Смысл: Когда бы вы ни попытались сделать что-то, что не считается возможным или разумным с той или иной точки зрения в этом мире, здравый смысл (в роли которого выступает рассказчик) предупредит вас о возможной трагической ошибке. Данная добродетель – прекрасный выбор для начинающего игрока.

Знакомая Страна: В этой части мира не осталось тропинки без следа вашей ноги. Вместе с вами уже не один маг в полной безопасности и с максимальными удобствами прошел страну из конца в конец. Вам известны местные говоры, что обеспечивает бонус +3 к броску на разговоры. Также вы знакомы с местными традициями и обычаями, что дарует бонус +3 к броску на соответствующее знание, например на Предания. Размер территории, на который применима эта добродетель, определяется совместно с рассказчиком.

Знатный Род: Ваша семья пользуется широкой известностью и заслуженным уважением. В случае крайней нужды люди могут оказать вам помощь из-за ваших родственных уз. Также ваша семья может оказать вам весьма чувствительную поддержку. Вы начинаете игру с выбранной вами Репутацией 2 уровня среди тех, кто знает ваш род.

Знахарство: Вы знаете, как можно помочь раненым, больным и страждущим. Добавляйте треть (округляя в большую сторону) параметра вашего Знахарства к любому броску на Целительство и Медицину и к броскам на выздоровление после ранения тех пациентов, которыми вы занимаетесь регулярно. Эта добродетель может быть использована для утешения страждущих и для смягчения боли. Вы получаете дарование Знахарство 1, которое может быть улучшено как любая способность.

Книголюб: У вас талант к постижению письменного слова. Изучая что-либо по рукописям, выискивая в них нужную информацию, просто получая удовольствие от чтения, вы почти всегда добиваетесь желаемого. Книги, которые вы читаете, считаются имеющими на два уровня Качества больше, чем они есть на самом деле.

Крепкое Телосложение: Ваша способность переносить боль и усталость поразительна. Уменьшайте штрафы за потерянные степени здоровья и бодрости на единицу. Вы также получаете бонус +3 к броскам против болевого воздействия.

Лозоискательство: Вы способны находить предметы, спрятанные под землей, при помощи специального вилообразного прута и вашей интуиции. Вы сосредотачиваетесь на предмете поиска, держите прут перед собой и следуете к цели, присматриваясь к едва заметному подрагиванию прута. Если вы ищете что-то особенное, вы должны установить симпатическую связь с искомым, т.е. иметь при себе вещь или вещество, каким-либо образом связанные с тем, что вы хотите найти. Например, исследуя определенную местность на предмет подземных источников, вы должны взять с собой бутыль родниковой воды. Перед тем как броском костей вы выясните степень успеха своего поиска, четко обозначьте район исследования. Если искомое вещество или предмет не присутствует в месте вашей работы, вы обречены на неудачу. Время, необходимое для завершения поиска, зависит от площади участка, на котором проводится испытание вашей интуиции и умения пользоваться ивовым прутом. В любом случае вы затрачиваете время на обследование территории. Для обнаружения чего-то обычного, например, воды, в пределах 25 шагов требуется бросок на Наблюдательность + Лозоискательство 9+. При увеличении дистанции или попытках найти более редкие вещи или субстанции фактор сложности растет. Выбор этой добродетели приводит к получению дарования Лозоискательство 1. Это дарование может развиваться как любое другое.

Магическая Чувствительность: Вы можете определить магическую природу места или объекта. Но эта чувствительность делает вас более уязвимым для магических воздействий. Вычитайте параметр Магической Чувствительности из всех бросков на устойчивость к магии и сопротивление. Эта добродетель дает вам дарование Магическая Чувствительность 1, которое можно улучшать как любое дарование. Попытка определения магической природы местности или объекта разрешается простым броском + Наблюдательность + Магическая Чувствительность против фактора сложности, ус-

танавливаемого рассказчиком.

Мистическая Мудрость: Вы посвящены в глубинные тайны Герметического знания, поэтому вы можете выбирать мистические знания (обычно запрещенные для всех, кроме магов) в качестве начальных способностей.

Мудрость Трав: Вы способны определять магические свойства растений и применять их для производства зелий, ядов, противоядий, эликсиров и т.п. При изготовлении данной продукции вам, как эксперту-травнику, даются следующие бонусы: яды +5, противоядия +5, препараты лечения и здоровья +5, галлюциногенные вещества +3. Вы можете распознавать растения, знаете правила сбора, легче других постигаете их свойства. Вы получаете знание Мудрость Трав 1, которое может быть улучшено как любая способность.

Наемный Слуга: При вас есть личный слуга, занимающийся решением ваших каждодневных проблем: бритье, одевание, горячее питание и так далее. Он вполне справляется с простыми заданиями, но сражаться не обучен. Его пункты опыта в способностях равны его возрасту. Если срок службы вашего слуги подошел к концу, а вы привыкли к его присутствию, приготовьте очень серьезные аргументы для его убеждения. Лучше всего действует серебро. Если он уйдет, то это навсегда, значит, нужно постараться не дать ему уйти. Если слуга умирает, второго не появится.

Наследство: Сейчас вы имеете мало власти или богатства, но вы должны унаследовать земли и, возможно, деньги. Вам не надо делать ничего из ряда вон выходящего для того, чтобы сохранить свои права. Главное в этом деле – соблюдать очередь и следить, чтобы никто из побочных ветвей не пытался устранить с пути досадную помеху – вас. А когда вы достигнете вожделенной цели и вступите в свои права, окажется, что на вас налагается и некоторая ответственность, связанная с наследством.

Настоящая Дружба: Вы некогда обрели настоящего товарища. Вы безоглядно доверяете друг другу и незамедлительно приходите на помощь во всех делах. Дружба – это ответственность. Если что-то плохое случится с вашим другом, вы не просто расстроитесь; горе тому негодяю, что не успеет скрыться от вашей мести. Вы и ваш друг имеете одинаковую черту личности Преданный +3 по отношению друг к другу.

Неординарная Личность: Для любых трех черт личности вы можете выбрать параметры из диапазона +6/-6 вместо обычных +3/-3.

Неприхотливость во Сне: Вы можете заснуть где угодно, когда угодно, по собственному желанию. Таким образом, вы каждый день преспокойно высыпаетесь, иногда даже не тратя на это ночь. Разбудить вас не сложнее, чем любого другого спящего.

Несокрушимость: Вы можете продержаться на ногах в состоянии крайней усталости и опустошенности дольше большинства людей. Добавляйте бонус +3 ко всем броскам на усталость (кроме бросков на заклинания, когда расходуются степени бодрости).

Общественные Связи: У вас широкий круг информаторов в определенных кругах общества (определяются в момент приобретения этой добродетели). Почти повсюду, куда вы приходите, есть ваши знакомцы и приятели, люди, готовые помочь вам в трудную минуту. Если же вы на новом месте, войти в контакт с представителями местной цивилизации проще простого – сделайте бросок на Обаяние 6+. Рассказчик может поднять эту планку в тех районах, где о вас слыхом не слыхивали. Можете выбирать эту добродетель неоднократно, каждый раз определяя новый круг знакомств.

Ощущение Праведного и Нечестивого: Вы чувствуете ауры добра и зла. Бросок на Наблюдательность + Ощущение Праведного и Нечестивого 9+ позволяет вам ощущать упомянутые ауры, привязанные к местности, а бросок 15+ – ауры предмета или существа. Соприкосновение с особо сильными аурами может оказать воздействие на вашу психику. Дарование Ощущение Праведного и Нечестивого 1 вы получаете автоматически и можете развивать его как любое дарование.

Образованность: Вы получили образование в грамматической школе и можете надеяться на то, что вас примут в университет или кафедральную школу. Ваши параметры в Латыни Письменной 1 и в Латыни Разговорной 3 , и вы можете приобретать научные знания или умения при создании персонажа. Вам по меньшей мере (18 – Инт) лет. Волшебнику незачем выбирать эту добродетель – такую подготовку проходят все начинающие маги.

Одинаковые Руки: Вы одинаково ловко используете обе руки, не будучи ни левшой, ни правшой. Вы никогда не получаете штрафа -3 за применение оружия второй рукой.

Оптимизм: В любых обстоятельствах вы излучаете непоколебимое благодушие и жизнерадостность. Все броски, защищающие вас от печали и отчаяния (в т.ч. и от заклинаний такого действия), получают бонус +6, а параметр Общения увеличивается на 3 при контактах с людьми, ценящими ваше расположение.

Острое Зрение: Вы видите дальше и лучше большинства людей. Вы получаете бонус +3 ко всем броскам, связанным со зрением, исключая применение стрелкового оружия.

Острый Слух: Вы слышите лучше других людей. Добавьте бонус +3 ко всем броскам, связанным со слухом.

Отчаянность: Вы старательно не замечаете всю серьезность складывающегося положения. Вы начинаете игру с чертой личности Отчаянный +3 и никоим образом не можете иметь положительные параметры черт личности, связанных с терпением и осторожностью. Если рассказчик решил, что настало время испытать вашу храбрость или подобную черту личности, совершите бросок против параметра "Отчаянный". Если он удался, то вы презрели опасность и освобождаетесь от любых других бросков на черты личности, т.е. можете действовать так, как захотите.

Преданное Существо: Вас повсюду сопровождает преданное, умное, хоть и не магическое, животное, которое может выполнять простые команды. Ваши отношения самые дружеские. Если животное настигнет смерть, вы будете крайне расстроены.

Предчувствие: Ваша интуиция подсказывает вам, что нечто происходит или вот-вот начнет происходить неправильно. Эта добродетель может быть призвана на помощь вами или задействована рассказчиком, если у вас есть шанс избежать опасности. Вам дается дарование Предчувствие 1, которое вы можете развить как любое дарование.

Понимание Тварей: Вы настолько хорошо знаете и любите животных, что большую часть их чувств и намерений вы читаете, как открытую книгу. Ваши знания растут, а с ними растут и любовь и уважение к животным всех видов. Если вы наделены Даром, животные не смущаются и не злятся на ваше присутствие. Вы в течение минуты можете приучить животное к своим рукам, поглаживая его и тихо с ним разговаривая. Основные условия – успешный бросок на Понимание Животных + Наблюдательность (фактор сложности 9) и спокойное состояние животного. Эта добродетель дает дарование Понимание Животных 1, которое может быть улучшено, как любая способность.

Потайное Убежище: Вам и, может, паре ваших близких друзей известно потайное место, где можно переждать трудные времена, правда, не очень длительные. Вход в это убежище не виден с двух шагов, но и на двадцать шагов к нему подойдет далеко не каждый. Конечно, добраться туда не так просто, но, проникнув в убежище, вы чувствуете себя в полной безопасности (до тех пор, пока кто-нибудь его не рассекретит).

Потустороннее Зрение: Вы можете увидеть призраков, демонов и других духов-невидимок. Бросок на Потустороннее Зрение + Наблюдательность 8+ дает вам возможность уви-

деть обитателей заброшенных замков и преисподней. Все зависит от рассказчика, который решает, насколько точно вы определили местонахождение существа. Дарование Потустороннее Зрение 1 вы получаете автоматически и можете улучшать как любое дарование.

Путь Ошибок: Вы способны развивать способности, учась на собственных ошибках. В первый раз, когда в данном приключении, при использовании конкретной способности, итогом будет провал или вашему броску для удачи не хватит ровно единицы, вы получите один пункт опыта к способности, которая вас подвела. Вы можете выбирать эту добродетель несколько раз, каждый раз она приписывается к новой способности.

Сексуальность: Вы не замечали, что привлекаете людей? В смысле, противоположный пол? Заметите, если выберете эту добродетель. Вы получите бонус + 3 к броскам на Контактность и Обаяние по отношению к персонажам противоположного пола в соответствующих ситуациях. Иногда сексуальность может быть использована к месту, иногда она провоцирует раздражение и даже агрессию.

Семейные Узы: Ваша семья очень важна для вас. Ваши домочадцы до сих пор поддерживают вас и помогают вам в меру своих сил, и ваша удаленность от них – не препятствие для любящих сердец. Ваши родственники делают все, что в их силах, чтобы оказать вам услугу. Даже друзья и соседи ваших родственников бывают захвачены их неуемной энергией, ищущей возможности помочь вам. Такова традиция. И не вздумайте ее нарушить, когда о помощи попросят вас.

Сила Воли: Вас нелегко принудить к какому-либо действию, переманить на противоположную сторону, убедить в правоте и т.д. Добавьте бонус +3 ко всем броскам, задействующим силу воли.

Собиратель Слухов: Вы знаете все последние новости, происходящие в мире, округе и среди ваших друзей. Вы в курсе всех слухов и сплетен, вы способны вытянуть личные секреты из кого угодно. Для магов эта добродетель имеет другое значение при сохранении идеи. Вы собираете компрометирующие слухи на все близлежащие коллегии, личную информацию о каждом маге вашего Братства, сведения о внутренних событиях Ордена. Другое дело, что вы можете не знать, что творится среди вашей же челяди.

Сопереживание: Вы обладаете потрясающей интуицией и умением понимать людей с полуслова. Вы способны доверительно выслушивать долгие истории вашего собеседника. Параметр Сопереживания добавляется к броскам на Обаяние и Контактность, когда они выполняются при разговоре с человеком, испытывающим какие-либо трудности (редкий человек не имеет вообще никаких проблем). Кроме того, одну треть параметра Сопереживания (округляя в большую сторону) вы можете добавлять к броскам на Мудрость Жизни. Выбор этой Добродетели дает дарование Сопереживание 1. Его можно развивать как любое другое дарование.

Творческий Дар: У вас богатое воображение и огромный творческий потенциал. Создание новой романтической баллады или сочинение фривольной песенки для челяди, украшение зала заседаний коллегии чудесными фресками или малярно-штукатурные работы на новой конюшне – для вас нет ничего невозможного в этой области. Вы получаете бонус +3 при работе над любым произведением искусства.

Ученость: Вы провели два года в стенах университета или кафедральной школы в погоне за все новыми и новыми знаниями. Вы получаете дополнительные 7 пунктов на приобретение научных знаний и умений. Эта добродетель может приобретаться неоднократно, но вы имеете право выбрать ее лишь в том случае, если уже имеете добродетель Образованность или социальный слой ученый. Каждое приобретение добродетели Ученость добавляет к возрасту персонажа два года. Например, персонаж с Образованностью и Интеллектом +2 берет эту добродетель дважды. Его минимальный возраст должен быть равен 20 годам (см. Описания ученый на стр.37 и Образованность на стр. 45).

Хорошее Вооружение: Вы начинаете игру с комплектом стандартного снаряжения и одним дорогим и качественным видом оружия или частью доспеха.

Чистый Разум: Вы мыслите четко и последовательно. Ваш рациональный ум снискал славу в решении головоломных логических задач во всей коллегии. Ваши броски против лжи, запутывания, одурманивания и отговорок имеют бонус +3, причем не так важно, применяют против вас магию или действуют обычными методами.

Чтение по Губам: Вы известны ограниченным, зато самостоятельно развитым умением понимать слова человека, пристально глядя на артикуляцию рта. Это умение несовершенно, и многие слова вы путаете; точная интерпретация "увиденных" слов возможна лишь при броске на Чтение по Губам + Наблюдательность 9+. Дарование Чтение по Губам 1 вы получаете автоматически и можете развить его как любое другое дарование.

Чувство Направления: У вас есть сверхъестественная возможность ориентироваться на местности и определять направление на север броском на Чувство Направления + Наблюдательность 9+. Добродетель автоматически дает дарование Чувство Направления 1, которое может улучшаться, как любое дарование.

Чувство Погоды: Вы чувствуете все изменения погоды. Сделайте бросок на Наблюдательность + Чувство Погоды 9+, и вы почувствуете, какая погода будет на следующий день и что произойдет с ней в ближайшие часы. Дарование Чувство Погоды вы получаете автоматически, и можете его улучшить как любое дарование.

Чувство Равновесия: Вы безумно ловки, у вас прекрасное чувство баланса и вы регулярно поражаете ночных сторожей коллегии своими походами по канату со стены на кухню. Прибавляйте +6 ко всем броскам во избежание падений.

Чуткий Сон: Вы просыпаетесь от малейшего услышанного шороха и немедленно готовы действовать. Обычные штрафы вас не касаются. Рассказчик может проверить броском на Наблюдательность, услышали ли вы жизненно важный для вас и ваших товарищей шум.

Добродетели +2

Антимагическая Натура: Добродетель предназначена для спутников и челяди. Вы с рождения являетесь антимагическим существом, и большая часть волшебного воздействия огибает вас или рассеивается неподалеку. Вы имеете бонус +6 к устойчивости к магии, а также против сил нечисти и демонов. Тот же бонус относится к стойкости при получении ущерба от заклинаний. Благотворная магия, которую пытаются применить к вам ваши товарищи, также с трудом воздействует на ваш организм. Штраф -6 применим к любому броску, определяющему, подействовало ли на вас благотворное заклинание, например исцеляющее. Эта добродетель не может использоваться совместно с эффектами исключительных дарований, не защищает она и от Власти Церкви. Вы не можете стать магом ни при каких условиях.

Бесплатная Подготовка: Вы встретили человека, который в трех разных способностях достиг параметра 6, и теперь он может обучать вас чему-либо в течение одного сезона каждый год. Этот наставник обладает Общительностью +1. Определите его особенности и ваши с ним взаимоотношения. Вам, может, придется путешествовать для продолжения обучения, но зато вы не платите ничего за эту подготовку.

Везение: В ситуациях, когда ваша жизнь, благополучие или успех зависят не от умений или дарований, а от удачи, вы отличаетесь от ваших спутников большим везением. Ваш бонус в таких ситуациях колеблется от +1 до +3 (устанавливается рассказчиком) в зависимости от того, насколько бросок сложен и связан с фортуной. Вам везет также и в азартных

играх, но знающие вас люди давно не присылают вам приглашения сыграть в кости. Не зарекайтесь от того, что в один прекрасный день вас не выставят из какой-нибудь таверны за мошенничество.

Видения: Перед вашим внутренним взором часто встают образы событий, преисполненных эмоциями или магией. Видения могут относиться к прошлому, возможному будущему или к отдаленной местности. Зачастую видения символичны и туманны. Видения обычно приходят к вам в тихие минуты в местах, связанных с эмоциональными переживаниями или сильной магической насыщенностью (место отцеубийства или сатанинского жертвоприношения). Вы автоматически получаете дарование Видения 1, которое улучшается, подобно другим дарованиям. Когда вы желаете применить дарование, скажите рассказчику, к чему должно относиться ваше видение. Рассказчик устанавливает фактор сложности на основе степени доступности информации. Потом он делает скрытый бросок, и при его успехе вы получаете некоторую информацию (как правило, плохо понятную, аллегорическую и эмоциональную одновременно). При провале рассказчик сообщит вам ложную информацию.

Волшебный Приятель: Среди нечисти у вас есть товарищ. Насколько велика будет оказанная им помощь, зависит от его силы. Небольшой фэйри со сравнительно слабыми возможностями может сопровождать вас в путешествиях на протяжении многих дней. Могущественная нечисть занимается собственными делами, и все, чем она может помочь, это советы. Нечистая сила не менее разумна, чем люди, имеет полную свободу воли и чувствует себя вправе свободно выражать мнения. Вы можете попросить другого игрока взять на себя роль Волшебного Приятеля. К слову, хотя спутник-фэйри может значительно облегчить ваше путешествие, ходить с ним в одном отряде – сущее наказание. Непоседливый проказник доведет святого до белого каления, а вам отвечать за его проделки. Персонаж с этой добродетелью может приобрести мистическое знание Мудрость Нечисти, даже если при нормальных обстоятельствах ему запрещено делать такие приобретения.

Выдающаяся Характеристика: Можете поднять любую характеристику с +3 до +4. Не забудьте продумать, что именно ответственно за увеличение параметра – крепкое телосложение (Сила), чрезвычайная харизма (Обаяние) или животные инстинкты (Наблюдательность).

Господин: Влиятельный человек выплачивает вам немалое (по средневековым меркам) жалованье и снабжает материалами в обмен на некую деятельность во благо этого человека. Отношения между вами и вашим господином деловые, а не дружеские, поэтому вы ходите по лезвию ножа, стараясь не допустить ошибки в своем поведении.

Добрая Слава: Хорошая репутация 4 уровня на прилегающих к коллегии территориях – вот что дарует данная добродетель. Вы должны разработать историческую справку для любопытных игроков, в которой будет изложена официальная версия того деяния, которое принесло вам славу.

Запас Силы: Раз в день при необходимости вы можете продемонстрировать выдающиеся возможности вашей силы. В течение этого действия добавляйте +3 к текущему параметру Силы. После этого вы должны провести два броска на усталость.

Изящество: У вас отличный глазомер и выдающиеся способности к изящной, тонкой работе. Вы быстры, аккуратны и терпеливы. Вы получаете бонус +3 к броскам на все тонкие манипуляции предметами (вскрытие замков, например, или обшаривание чужих карманов) и делаете при небрежности на один провальный бросок меньше, чем должны были бы при таких действиях в обычных обстоятельствах. Данный бонус неприменим при стрельбе из лука.

Интуиция: У вас врожденное чувство, подсказывающее правильный выбор в необходимых ситуациях. Гораздо чаще, чем позволяет обычная удача, вы принимаете неосознанно верные решения. Стоя на распутье перед тремя неизведанными дорогами, вы имеете очень неплохие шансы выбрать наиболее безопасный. Рассказчик тайно делает простой бросок, и при результате 6+ интуиция вам помогает. В противном случае вам придется опираться на чистый рассудок.

Качественное Вооружение: Вы можете начать игру с комплектом дорогостоящего вооружения и доспехов.

Молниеносные Рефлексы: На всякую неожиданность вы реагируете практически немедленно. С другой стороны, ваши рефлексы действуют так быстро, что вы не успеваете обдумать, адекватна ли ваша стандартная реакция в данном конкретном случае. Так или иначе, подвергаясь какому-либо неожиданному эффекту, удивлению или испугу, сделайте стрессовый бросок на Проворство. При итоге 3+, вы реагируете на уровне рефлексов. Рассказчик должен получить от вас краткий перечень рефлекторных реакций ("убегаю со всех ног", "выхватываю оружие и атакую", "падаю плашмя" и т.п.) на определенные типы ситуаций. Если в ответ на происходящее действие вы атакуете причину вашего рефлекса, то вы получаете бонус +9 к вашей реакции. Рассказчик окончательно определяет, что же все-таки случилось. Вы только реагируете на угрозу, о которой не знали до последнего момента, и поэтому вы не получаете никаких бонусов против подосланного убийцы, который уже минуту стоит напротив вас, кричит и размахивает отравленным клинком. Вы не можете выбирать, реагируете ли вы и как именно реагируете в конкретном случае. Таким образом, вы случайно можете сразить наповал задумавшего подшутить друга. Наконец, нужно заметить действие, чтобы отреагировать на него, поэтому никакие рефлексы не спасут спящего человека от ножа. Эта добродетель не дает плюсов к Наблюдательности.

На Все Руки Мастер: Хоть вам и не хватает теоретической подготовки, вы беретесь за такие дела, которые такие же неопытные, как вы, сочли бы невыполнимыми. Вам часто удается не совершить грубых ошибок. Вы не получаете штрафов к броскам против тех умений, которых вы не имеете, но при этом вам требуется некоторое время на обдумывание действия в каждом конкретном случае (обычно в таком случае накладывается штраф -3). Умения, предназначенные для ограниченной группы (например, герметические умения магов) остаются недоступными для вас, если вы не принадлежите к этой группе.

Настоящая Любовь: Вы обнаружили, что одна особа противоположного пола стала непременным условием вашего существования. Стянувшие вас узы любви не разорвать никому и никогда. В страданиях и опасностях только мысль о любимом человеке спасает вас от всех бед. Добавляйте +3 к броскам на соответствующие черты личности и получайте от рассказчика бонусы (не превышающие +3) к любой деятельности, направленной на воссоединение любящих сердец или на спасение любимого человека от грозящей опасности. Можете рассчитывать на ту же помощь и с противоположной стороны. Долгая разлука повергает вас в меланхолию. Если вас от возвращения в тесные объятия любимого существа удерживает какое-то заклятье, любовь может разбить эти чары.

Покровитель: Персона, обладающая неким весом в обществе, богатством или мудростью, заинтересовалась вашей жизнью, и теперь вы время от времени получаете от нее материальную помощь и советы. Вы, конечно, понимаете, что в какой-то момент покровителю понадобится ваша услуга. Кстати, ваше пребывание в коллегии не обязательно приводит его в восторг. Вам, возможно, придется хранить вашу связь с магией в тайне.

Политический Вес: По праву крови или из-за доверия сограждан вы достигли некоторого политического веса в обществе. Вы общаетесь с местными вожаками, а время от времени и сами можете подвигнуть простой народ на некоторые

действия, если они уважительно относятся к вашей личности. Чем больше влияния, тем больше ответственности и тем сложнее работать с чернью без возникновения трений с магами.

Превращение в Зверя: У вас есть магический плащ, шкура зверя или подобный предмет, сделанный из животных материалов. При физическом контакте с этим предметом вы можете превращаться в зверя, с которым соотносится предмет. Превращение занимает один ход. В новом обличье вы не теряете своих чувств, трезвого ума и твердой памяти. Одежда и предметы (не животного происхождения) не превращаются вместе с вами. Распознать вас как превращенного человека можно посредством заклинаний (например, ПоИл 20). Если волшебный предмет будет украден, вор может использовать его как мистическое звено, а вы без предмета не можете превратиться в зверя. Данная добродетель позволяет превращаться в животных размером от -5 (маленькая птичка) до +2 (медведь). Персонаж имеет нормальные физические характеристики оборотня, если не считать бонуса +3 к параметру стойкости в облике животного.

Преданное Волшебное Существо: Ваши коллеги давно привыкли, что повсюду за вами следует какой-то волшебный зверь. Он достаточно умен для выполнения ваших приказов. Чем меньше и безобиднее чудище, тем оно разумнее. Хорек или ворон так же умны, как и люди, волки преисполнены коварством, а животные размером с лошадь просто чуть более умны, чем их немагические сородичи. Если пожелаете, можете наделить своего спутника двумя пунктами добродетели, уравновесив их собственным пороком -1. Существо обладает Магической Мощью, равной десяти минус его размер.

Продажа Индульгенций: У вас есть некоторое количество индульгенций, полученных от Папы. Вы можете продавать их, зарабатывая какие-то деньги, а можете даровать отпущение грехов в обмен на "служение Церкви" (или, говоря точнее, на услугу вам лично). Каждая индульгенция отпускает один грех, и вы не можете иметь более 20 таких грамот (число определите случайно, бросив два десятигранника). Распродав и раздарив их, можете возвращаться в Рим за следующей партией.

Пронзающий Взгляд: Пристально смотря на людей, вы приводите их в замешательство, им кажется, будто вы заглядываете им в душу. Те, у кого есть скрытые мотивы, сомнения, а также обладатели лживых языков, должны делать броски на соответствующие черты личности, Обман или против фактора сложности, который рассказчик сочтет нужным, для того чтобы сохранить спокойствие. Кроме того, вы получаете бонус +3 к броскам, связанным с запугиванием. Нечисть, демоны и божественные создания силе вашего взгляда неподвластны.

Сглаз: Вы способны призвать погибель на головы врагов. Вам и надо-то всего лишь во всеуслышание пожелать какой-либо беды тому человеку, который вас раздражает, и рассказчик определит успешность этого действия, основываясь на стрессовом броске, модифицируемым только параметром Сглаза. Если удался бросок 9+, в хозяйстве у жертвы родится трехногий теленок; 15+ – в семье кто-то серьезно заболеет; 21+ – жертва погибнет при странных обстоятельствах. Если бросок удался, проклятие настигнет вашу жертву в пределах месяца. Божественные силы или магия могут предоставить некоторую защиту, но проклятие часто минует эту защиту, поскольку может действовать и косвенно, подстраивая трагические обстоятельства. Если вы кого-то проклинаете и проклятие действует, берегитесь осуждения Церкви. При приобретении этой добродетели (к которой данное название не вполне применимо) вы получаете дарование Сглаз 1 и можете улучшать его в дальнейшем.

Скрытый Дар: Вы имеете магические способности, которые еще не заявили о себе. Возможно, вам еще не известно о таких возможностях. Если вы маг, вероятно, ваш наставник не смог выявить какую-то часть вашего потенциала. Согласно волеизъявлению рассказчика, это незамеченное качество может проявиться совершенно спонтанно или в связи с определенными событиями (например, вы отпили пару глотков напитка Сидов).

Собиратель Новостей: Вы поддерживаете регулярные связи с общественностью в округе и, благодаря им, получаете сведения о событиях, происшедших и грядущих, раньше других людей. При удаче простого броска 6+ вы получаете последние новости первым. Ко всем местным обладателям репутации вы относитесь как к людям с репутацией, вдвое превышающих их реальные параметры. Несколькими словами, сказанными в нужное время, в правильном месте и в соответствующей компании вы можете создать человеку новую репутацию. Кстати, вы, очень похоже, тоже имеете репутацию – сплетника.

Чужая Тайна: Вы обладаете сведениями о некоем факте, который видная персона предпочла бы сохранить в тайне от общества. В награду за ваше молчание данный человек оказывает вам услуги или обеспечивает звонкой монетой удержание языка за зубами. Вы можете просить и особых благодарностей. Но не будьте чрезмерно настойчивым: высокопоставленная персона может решить, что проще вас устранить или даже открыть секрет, чем платить запрошенную вами цену. Годовой доход от такого соглашения составит около 50 серебряных пенни, и, если вы не боитесь рискнуть, сумма может возрасти. Вам нужно проработать детали этого соглашения.

Чарующая Музыка: Когда вы настроитесь на соответствующий лад, вы можете воздействовать на других своей музыкой. Вы способны петь так, что слова вашей песни проникают в разум и берут людей за душу. Одной мелодией вы можете унять тоску и отогнать печаль, но для того, чтобы поднять крестьян на бунт против лорда, без слов не обойтись. Применяя Чарующую Музыку, сделайте бросок (простой или стрессовый, в зависимости от ситуации) и добавьте Контактность и параметр Чарующей Музыки. Результат 9+ успокоит нервы, 12+ – завоюет чью-то любовь, 15+ – возбудит мятеж, 18+ – затронет сердце Мага, 24+ – выиграет спор с Князем Тьмы за чью-либо душу. Если произойдет провал, вы пробудите не те эмоции, которых ожидали. Выбор этой добродетели даст вам дарование Чарующая Музыка 1, которое улучшается как и все дарования.

Добродетели +3

Снисходительность Судьбы: Судьба защищает вас от наиболее серьезных неприятностей, опасных ранений и роковых ошибок. Если результатом какого-либо вашего броска является провал, вы можете бросить кости заново, выбрав лучший результат. Но вы должны в деталях объяснить вашим товарищам, как же вам удалось избежать гибели в безвыходной ситуации. Рассказчику также рекомендуется проявить снисхождение, если никакого логичного пути к вашему спасению не найдется, то провал будет считаться провалом.

Одаренный Ученик: Добродетель может выбираться лишь спутниками и челядью. Для мага стоимость добродетели выше (см. 50). Вы получаете по одному пункту опыта сверх положенного количества за каждую историю с вашим участием и за каждый год (летняя премия). Эти премиальные пункты выдаются вам потому, что вы обладаете способностью схватывать на лету новые знания, приобретать навыки в ремеслах и промыслах, не имевших для вас ранее особого значения, и эти университеты жизни открывают для вас ускоренные курсы обучения. Игру вы начинаете с 10 пунктами опыта сверх нормы для приобретения способностей. Рассказчик может увеличить ценность этой добродетели – в сагах, которые растянутся на года, она гораздо более пригодна, чем в приключениях на пару месяцев.

Кровь Великанов: Добродетель может выбираться лишь спутниками и челядью. Для магов она обходится дороже (см. 50). Кровь древнего племени великанов течет в ваших жилах. Вы не так высоки, как ваши далекие предки, но рост под 8 футов и вес в полтысячи фунтов выделяют вас из общей массы людей. Ваш размер +2. Вам положено по две дополнительные степени здоровья и бодрости.

Ангел-Хранитель: Вы научились слышать слова божественного посланника, дающего вам практические и духовные наставления. Ангел шепотом подсказывает вам верные, с точки зрения борца за спасение душ человеческих, поступки, наставляет вас на путь праведный. Он дает добро или даже настаивает на применении насилия при наличии на то праведной причины. Если вы поступаете вопреки советам ангела, он может оставить вас, по крайней мере, до тех пор, пока вы не вернетесь на путь защиты добра и справедливости. Ангел-хранитель может помочь вам, наделив особой силой противостоять дьявольским силам (бонус +3), если ваша душа будет чиста от прегрешений. Ангел не имеет возможности проникать в ваши мысли; кое-что он может понять по вашему поведению, и, конечно, он понимает вашу речь – смело обращайтесь за советом, и будете услышаны.

Дополнительный Опыт: Вы начинаете игру с 20 дополнительными пунктами опыта. Потратьте их, как вам угодно.

Здоровяк: То же, что и одноименная добродетель +1 для спутников и челяди (стр. 44), но за стоимость +4 может быть выбрана магом.

Опека: Вы находитесь под защитой высокопоставленной и могущественной особы; это дворянин или представитель высшего клира (возможны другие варианты, с дозволения рассказчика). Тот, кому известно о вашем высоком социальном положении, держится с вами на дистанции и выказывает уважение, а тот, кто поступал иначе, уже поплатился за недостойное поведение. Вы обладаете репутацией (плохой или хорошей, по вашему выбору) уровня 3, которая может быть выше, если ваш опекун пользуется большей известностью и славой.

Святые Мощи: Вы обладаете святой реликвией, например, иссушенной косточкой, некогда бывшей фалангой пальца святого великомученика. В этой реликвии заключена частица человеческой веры (1 пункт Веры), и она придает вам сил в минуты испытаний. Вы можете поместить реликвию в другой предмет (в рукоять меча, например). О пунктах Веры см. 234.

Истинная Вера: Ваша праведная жизнь и набожность наделяют вас огромной силой. Вера ваша способна двигать горы. Вы получаете один пункт Веры и можете обрести больше. О Вере см. 234.

Зрительная Память: Все, что вы увидели, остается запечатленным у вас в памяти на долгие годы. И даже по прошествии десятилетий, наполненных яркими событиями, вы способны с максимальной точностью, кроме, может быть, самых мелких деталей, восстановить в памяти картины давнего прошлого. Все броски на Интеллекта, связанные с воспоминаниями, производятся с бонусом +3, и при удаче вы вспоминаете общую картину. В этом случае делайте повторный бросок, добавляя еще +3 (т.е. общий бонус +6). В случае удачи второго броска из глубин вашей памяти всплывут более четкие образы, и вы увидите практически целостную картину, за вычетом незначительных мелочей.

Достаток: Вы состоятельный землевладелец, хозяин собственного дома, какого-либо движимого имущества. Все это приносит вам ежегодный доход около 700 серебряных пенни. У вас есть верховая лошадь и комплект отличных доспехов вкупе с замечательным оружием.

Добродетели +4

Врожденное Сопротивление: Врожденное Сопротивление магии является одной из странных особенностей вашего организма. Это свойство настолько нехарактерно для обычных людей, что его носители обычно обладают еще какой-либо удивительной и запоминающейся чертой, например, ногтями стального цвета, родимым пятном в виде рисунка, вертикальными зрачками и т.п. Вы обладаете сопротивлением магии +20, и оно несовместимо с аурой сопротивления.

Гадание: Гадание позволяет вам определять свойства натуры, местоположение и, возможно, будущее людей, мест, предметов и событий. Гадание – мистическое предположение неизвестного наверняка факта. Вероятность совпадения результата гадания с реальностью зависит от вашей силы как гадателя. Вы, получив эту добродетель, становитесь обладателем исключительного дарования Гадание 1, которое может улучшаться как любое дарование. В XIII веке существовало много типов гадания. Эта добродетель дарует персонажу владение только одним типом гадательной техники. Общедоступные формы включают астрологию, толкование сновидений, гадание по огонь, изображение в кристалле или зеркале, гадание по внутренностям жертвенных животных. Типы гадания давали одни и те же результаты, но требовали особой подготовки для того, чтобы эти результаты были получены. Чтобы задать вопрос таинственным силам, гадатель должен сделать стрессовый бросок и добавить Гадание и Интеллект. Полученный результат должен равняться или превосходить фактор сложности задаваемого вопроса. Примеры вопросов и их факторы сложности перечислены ниже. Помните, что гадание – не предопределение. Верное толкование образов, увиденных в зеркале, ознакомит вас только с наиболее вероятным вариантом развития событий, но они не обязательно пойдут по такому пути. Кроме того, вы, как гадатель, будете в основном получать туманные и расплывчатые, аллегорические ответы – ваша задача найти им толкование.

Обязательный Бросок	Тип Вопроса:
9+	Ответ на один вопрос о текущем состоянии дел у какого-либо человека в далеких краях или на один вопрос о свойстве или происхождении имеющегося у вас предмета;
12+	Определение местонахождения или судьбы удаленного предмета, или определение основной черты характера человека;
15+	Определение благоприятных и неблагоприятных дней и времени для неких судьбоносных деяний (см. примечание ниже);
18+	Поиск важного факта о возможном будущем отдельной личности или определение вероятного исхода запланированного деяния.

Примечание. Если гадатель успешно определил наилучший день и час для некоего деяния, проходящего в фиксированных временных рамках (не более дня) и требующего одинединственный бросок (например, поиск потерянного сокровища, прошение о королевской милости или партия в шахматы со смертью), тогда гадатель производит простой бросок и сравнивает его со следующим списком: 1-6/+3; 7-9/+6; 10/+9. Определенный бонус прибавляется к броску, о котором идет речь, если деяние предпринято в оговоренное время. Рассказчик решает, как долго ждать предсказанного дня.

Если деяние занимает долгое время и требует множества бросков, как, например, битва с грозным противником, дальний поход или убийство дракона, успешное предсказание дает +1 ко всем броскам, относящимся к этому деянию. Если гадатель совершил провал при броске, то ему оптимальными представляются самые худшие день и час из возможных, и все бонусы, перечисленные выше, превращаются в штрафы.

Подчинение Взглядом: Вы наделены силой подчинять чужую волю. Пристально вглядевшись кому-либо прямо в глаза

на несколько секунд (что невозможно в битве), вы получаете невольного союзника или послушного раба. Ваша жертва слепо исполнит или постарается исполнить любую поставленную задачу. Проведите бросок на Обаяние + Подчинение Взглядом против броска жертвы на Выносливость. Человек, которого вы хотите подчинить, может получить от рассказчика соответствующие обстоятельствам бонусы на сопротивление вашему губительному взгляду (см. таблицу Подчинения взглядом). Подчинение Взглядом 1 – это дарование, получаемое вместе с данной добродетелью, его можно развивать, как прочие дарования.

Таблица Подчинения взглядом.

Характер Команды	Пример Команды	Бонус Жертвы:
Безобидная	"Отвечай мне!"	+3;
Сомнительная	"Встретимся ночью, приходи один..."	+6;
Опасная	"Брось оружие!"	+9;
Противоестественная	"Убей своего товарища!"	+12;
Самоубийственная	"Прыгай со скалы!"	+15.

Превосходное Вооружение: Ваше оружие и ваши доспехи высочайшего качества (о лучшем в XIII веке и мечтать грешно), они дают бонусы +2 к прочности доспеха и +2 к ущербу от оружия. Ремонт оружия и доспехов требует опытного кузнеца (умение Оружейное Ремесло не меньше 4). Менее умелые кузнецы способны слегка подлатать ваш доспех, но в полной мере восстановить не смогут, и тогда ваши доспехи будут иметь только бонус +1 к прочности, а оружие – бонус +1 к ущербу (в лучшем случае).

Предназначение: Жизнь ваша, и в этом вы твердо убеждены, ведет вас к вполне определенной цели. И тогда вам предстоит исполнить некое предназначение, знание которого подтверждается вещими сновидениями и пророчествами, с которыми вы сталкиваетесь чаще, чем другие. Уверенность в том, что предназначение ваше должно быть исполнено, дает вам силы преодолеть страх перед сиюминутной опасностью, помогает изгнать чувство подавленности и безысходности, временная обескураженность и растерянность сменяются решительностью и мужеством. Если обстоятельства, вызывающие отрицательные эмоции, не связаны напрямую с вашим предназначением, добавляйте бонус +3 к соответствующим броскам. Если вам будет грозить неминуемая смерть, весьма вероятно, что нечто непостижимым образом сохранит вам жизнь (если, конечно, обстоятельства смерти не являются частью вашего предназначения). Ваша судьба назначила вам свидание в определенном месте в оговоренное время. Пока это время не наступило, смерть подождет. Для обладания этой Добродетелью необходимо согласие рассказчика, причем только он будет знать, в чем состоит истинное предназначение вашего персонажа. Вам же остается лишь догадываться и надеяться.

Призрак-Хранитель: Призрак присматривает за вами. Это может быть ваш дед, по привычке следящий за внуком, друг детства или еще кто-то, так заботившийся о вашем благополучии и счастье при жизни, что не смог покинуть вас даже после смерти. Призрак невидим и неслышим ни для кого, кроме вас и людей с Потусторонним Зрением. Он может слушать и видеть все, что творится вокруг вас, и раз в день на полчаса он может оставить вас, чтобы подслушать, что о вас говорят коллеги, чем занимаются ваши соседи и т.д. Но смерть на все накладывает свой отпечаток, и призрачная душа может настойчиво звать вас присоединиться к ней в другом мире. Призрак имеет 20 пунктов опыта в разных способностях, которые могут оказаться вам полезными.

Просторы: Вы давно свыклись с определенным типом местности, чувствуя себя на ней более естественно и комфортно, нежели где-то еще. Данная добродетель всегда приписывается к определенному ландшафту: так, вы можете выбрать Просторы Лесные, Просторы Горные или Просторы Степные. Бонус +3 добавляется ко всем броскам, связанным именно с этой местностью и ее типичными обитателями – обычными людьми, животными, нечистью и т.д. Вы также делаете в этих случаях при небрежности на один провальный бросок меньше (минимум – один). Обычно вы не подвергаетесь нападению со стороны свойственных данному ландшафту животных, хотя наиболее жестоких и хищных тварей это не касается. Но и они относятся к вам с некоторым почтением. Вы можете приобретать эту добродетель многократно, каждый раз приписывая ее к новому типу ландшафта.

Уникальная Характеристика: Одну из своих характеристик вы можете поднять с +3 до +5. Объясните для себя и товарищей, какая именно особенность вашего персонажа сделала одну из его характеристик уникальной.

Добродетели +5

Кровь Великанов: Данная добродетель предназначена для магов; спутники и челядь приобретают ее по меньшей стоимости (см. 49). Кто-то из ваших предков принадлежал к великаньему племени. Ваш размер +2, рост – 8 футов, вес – 500 фунтов. Вы теряете две дополнительные степени бодрости и две дополнительные степени здоровья.

Легендарная Характеристика: Одна из ваших характеристик может быть поднята с +3 до +5. Кроме того, с ее помощью вы можете выполнять героические, сказочные действия, с учетом того, что раз в день вы можете мобилизовать свою энергию в области этой характеристики и продемонстрировать чудеса Силы, Ловкости, Выносливости и т.д., смотря какую характеристику вы сделали легендарной. Время такой мобилизации внутренних ресурсов ограничено, но и в этом случае эта возможность очень полезна. При этом вам вам не нужно производить какие-либо броски – вы безусловно справляетесь с данной непосильной работой. Рассказчик в итоге решает, что все еще остается за пределами ваших легендарных возможностей. Разработать заклинание за один день или перекинуть слона через озеро – слишком много даже для эпического героя. Маги с легендарной характеристикой не могут использовать ее легендарное свойство при работе в мастерской.

Одаренный Ученик: Данная добродетель предназначена для магов; спутники и челядь приобретают ее по меньшей стоимости (см. 48). Вы получаете по одному пункту опыта за каждое пройденное приключение и за каждый новый год (пункт начисляется в начале лета) благодаря вашей способности схватывать знания быстрее других. Также вы имеете бонус +1 к броскам при изучении чистой энергии (бонус добавляется до умножения). На начало игры вам выдается 10 пунктов опыта на приобретение способностей.

Общие Пороки

Пороки переменной стоимости

Инородец: Вы принадлежите к группе людей, которые, во-первых, легко распознаются по внешности, и, во-вторых, не пользуются доверием, а порой и считаются врагами. Примерами может служить отношение большинства европейцев к сарацинам, маврам, цыганам или евреям. Из-за вашей принадлежности к такой группе, вас либо избегают, либо преследуют, а часто к вам просто испытывают отвращение. Ваша жизнь или свобода время от времени оказываются в опасности. У вас плохая репутация 1–3 уровня (в зависимости от того, насколько вы выделяетесь с вашей внешностью; репутация равна стоимости порока) среди представителей доминирующей социальной или национальной группы региона.

Неприятель: Кто-то причиняет вам крупные неприятности. Это может быть местный барон или епископ, банда разбойников, злобный содержатель гостиницы и т.д. Враг дол-

жен быть достаточно силен, чтобы наполнить вашу жизнь опасностью, а кровь – адреналином. Детали продумайте вместе с рассказчиком и остальными игроками. Стоимость порока в случае с врагами средней руки, обладающими доступом к ограниченному арсеналу средств устрашения и давления, равна -1. Если вы завели себе более могущественного врага, который имеет достаточно людей, времени и ненависти, чтобы превратить вашу жизнь в ад, порок может измениться до -4. В последнем случае ваш недоброжелатель не просто жаждет вашей смерти, а мечтает о том, как будет содержать вас в каменном мешке, поджаривать на медленном огне или, отрезав язык, продаст в рабство сарацинам.

Обет: Вы поклялись выполнить какую-то непосильную задачу, и не нарушить клятву очень сложно. Например, вы поклялись никогда не брать в руки оружие, вечно молчать или жить в бедности. Если вы все-таки нарушите обет, вы должны искупить эту вину, допустим, неким религиозным наказанием или другим образом, как-то связанным с обстоятельствами, при которых обет был нарушен. В зависимости от вашего обета, кто-то может вас уважать, что принесет вам хорошую репутацию 1 уровня среди этих людей. Стоимость Порока зависит от строгости обета и того, насколько часто вы сталкиваетесь с искушением его нарушить. Конечную стоимость определяет рассказчик.

Проклятие: Вы навлекли на себя гнев кого-то, достаточно могущественного, чтобы иметь возможность наложить на вас порчу или проклятие. Проклятие это может быть магическим, божественным, инфернальным или нечистым. Силу и частоту действия проклятия определяет выбранная стоимость настоящего порока. Примеры Проклятия -1: все, что бы вы ни сказали, воспринимается наихудшим образом; живая жаба появляется у вас во рту, когда вы лжете. Примеры Проклятия -2: вы безостановочно заикаетесь, когда вам надо сказать что-то важное; если вы рассказали о тайне, доверенной вам, тайна каким-то образом наносит вам вред. Примеры Проклятия -3: свет причиняет вам боль, причем чем свет интенсивнее, тем боль сильнее; в ночной тьме вы видите силуэты и образы, пугающие вас так, что вы столбенеете от страха. Примеры Проклятия -4: вам не суждено выйти невредимым ни из одной, самой пустяковой стычки с вашим участием (и порой из тех схваток, которых вы стараетесь избежать); обычные инструменты ломаются, когда бы вы ими ни работали.

Пороки -1

Белая Ворона: Выходец из респектабельного рода, вы по каким-то причинам отстранились от своих родственников. Они же преследуют вас за несоответствие семейным канонам поведения. Те, кто преклоняется перед могуществом вашей семьи, могут причинить вам какой либо вред, не имея другой мотивации, кроме защиты интересов вашего рода. Вы начинаете с плохой репутацией 2 уровня среди тех, кто уважает ваш род.

Беспокойство от Необычного: Нечто, кажущееся другим людям безобидным или даже приятным и полезным, вас нервирует, мешает вам сосредоточиться и приносит ощущение дискомфорта. Если вы склонны к насилию, вы можете напасть на источник вашего беспокойство, правда, только в том случае, если вы сами не можете от него удалиться. Таким источником может служить что-то, с чем вы сталкиваетесь нечасто. Например, вы можете не переносить птичьих криков (кудахтанья кур и пения соловья), присутствия диких животных (даже не крупных хищников, а енотов или белок) или сурового вида черных монахов. Выберите что-либо одно, что будет ассоциироваться с этим пороком.

Возмутитель Спокойствия: Порок может быть выбран лишь спутником или челядином. Вы обладаете некоторыми чертами, которые не позволяют вам нормально общаться с другими людьми, особенно в больших компаниях. Это приносит вам штраф -3 ко всем броскам на общение. Причиной такого негативного отношения к вам могут быть ваш горячий темперамент, похабная брань, критика Церкви, оскорбления в адрес царствующей особы и т.п.

Впечатлительность: Вы не можете спокойно видеть чужие страдания, и стоит вам столкнуться с таким событием, как бессонная ночь вам обеспечена. Даже смерть врага для вас является источником боли. Вы избегаете опасностей и стараетесь держать от них подальше своих друзей. Жизнь и здоровье значат для вас так много, что скорее вы отступитесь от достижения заветной цели, чем дождетесь начала сражения. Вас очень легко разжалобить или настроить на веселый лад песней или историей.

Горбун: Данный порок может быть выбран лишь магом. Стоимость этого порока для спутников и челяди выше (см. 54). Ваше тело искалечено, ваш гротескный облик – олицетворение ужасной шутки судьбы, ваши движения затруднены. Все броски, связанные с подвижностью и равновесием, проводятся со штрафом -3. Броски на Обаяние, связанные с впечатлением от вашей внешности, также имеют штраф -3.

Денежный Оброк: Значительную часть (от 25 до 50 %) вашего дохода и состояния вы должны передавать какому-либо человеку или организации (часто – Святой Церкви) или жертвовать на какое-либо дело, не приносящее никаких выгод лично вам. Задержка выплат приводит к неприятным последствиям – к потере привилегий, утрате расположения некой влиятельной персоны или даже появлению врагов.

Долги: Вы задолжали (и немало) деньги, имущество, или обещание. Взимать свой долг с вас собираются какой-либо неординарной услугой, ибо такой вариант для заимодавца предпочтительнее обычного серебра. Плату с вас могут потребовать в любой момент, и это отравляет вам жизнь. Попробуете отказаться – последствия могут варьироваться от телесных повреждений средней тяжести до петли на суку.

Дурная Известность: Люди в округе знают вас и относятся к вам весьма неважно. Выберите наиболее пригодную для вас плохую репутацию 2 уровня на указанной территории.

Дурная Привычка: Вас время от времени охватывает порыв некоего порочного влечения, что доставляет вам одни неприятности. Примеры – пьянство, блуд, хвастовство, доходящее до абсурда самомнение, азартные игры. Этот порок вы можете брать многократно, каждый раз приписывая его к новому виду греха: например, Дурная Привычка (Пьянство) или Дурная Привычка (Хвастовство).

Дурной Глаз: Ваше лицо, обезображенное изувеченным глазом, ужасает суеверных крестьян. Чернь полагает, что вы обладаете Сглазом и можете накладывать Проклятия (что, конечно, не так). От вашего взора люди прячут детей, да и сами стараются не встречаться с вами взглядом. В любой общине вы испытываете сложности при контактах с людьми: используется штраф -3, в дополнение к любому подобному штрафу, который у вас может быть вследствие обладания Даром.

Заблуждение: Вы всем сердцем верите в какое-то положение, не соответствующее действительности. Например, вы можете считать себя магом, не являясь таковым, или считать себя сыном покойного папы римского, или полагать, что все вооруженные люди, которые вам встречаются, подосланы, чтобы убить вас или вашего друга. Для вас и ваших товарищей это может создать реальные проблемы.

Замкнутость: Вы предпочитаете делать все в гордом одиночестве. Вам не нравится, когда вас отвлекают. То, что другие отнимают ваше время тем или иным способом, вы расцениваете как досадную помеху в лучшем случае и даже как личное оскорбление в худшем. Вы обладаете чертой личности Замкнутый +3. Если кто-то перебивает или отвлекает вас, сделайте стрессовый бросок против этой черты. При результате 6+ и вы с еле сдерживаемой яростью укажете на дверь незваным помощникам, или просто нагрубите и разругаетесь с ними, если дело происходит не у вас дома. При провале вы

полностью теряете терпение, а неоднократный провал (например, при провале на двух костях) приведет к насилию.

Занудство: Вам непременно надо всех научить жить: вы судите схватки, учите детей шить "правильно", ухаживаете за больными. В этих попытках вы растрачиваете кучу своего и часть чужого времени, когда потом приходится исправлять то, что вы натворили. В вашем характере есть черта личности Занудный +3, а в округе вы приобрели плохую репутацию 1 уровня. Если вы маг, то вы не представляете своей жизни без каждодневного вторжения в жизнь соседей-магов, спутников и тем более челяди. Пока еще вы не нарушили Герметического Кодекса, но вы чрезвычайно близки к этой грани, так как можете стать и подстрекателем, и жертвой суровой расправы – так вы раздражаете своих коллег.

Иждивенец: Вы несете ответственность за кого-то, кого любите, и кто в некоторой мере беспомощен. Например, это может быть малолетняя сестра или престарелый отец. Эта ответственность ограничивает свободу ваших действий и лишает вас части времени, которое могло бы быть свободным. Положение может измениться: допустим, вы выдадите сестру замуж, а отец сильно заболеет и потребует вашего постоянного внимания. Вы можете брать этот порок неоднократно, каждый раз добавляя в список еще одного зависящего от вас любимого человека.

Клеймо Порчи: Порок может выбираться лишь магами. Для спутников и челяди он стоит дороже (см. 54). Дух порчи витает вокруг вас как результат чего-либо, чему причиной стали вы сами, ваши родители или более дальние предки. Другие люди чувствуют себя нехорошо в вашем присутствии, и это может перерасти в неприязнь, а то и в ненависть, если скверное самочувствие людей обернется хворью или приведет к другим последствиям такого же характера. Обладание положительной репутацией в вашем случае невозможно. Маги не так сильно реагируют на это свойство вашей натуры, как остальные люди.

Клятва Верности: Каждый год в течение одного сезона вы выполняете обязанности, предписанные вам особой, которой вы поклялись в верности и служении. Это может быть не только человек, но и организация вне коллегии. Кроме того, вы должны иметь какое-то оправдание своим действиям во благо вашего господина перед лицом товарищей по коллегии, в противном случае возможен конфликт, и вы окажетесь меж двух огней. Герметический Кодекс запрещает магам приносить клятвы верности.

Лишний Человек: То ли поведение ваше неправильно, то ли удача отвернулась от вас, но все окружающие – почти без исключения – игнорируют вас и вам не доверяют. На вас не останавливают взгляд, вы ни на кого не можете произвести впечатления, ваше мнение в спорах никого не интересует, и вас никогда не принимают всерьез. Если вам встретится исключительная личность, которая заметит, что вы жаждете внимания, вы вцепитесь в нее мертвой хваткой, но постарайтесь не надоесть этому доброму человеку.

Мертвый Сон: Когда вы спите, вы не оставляете шансов разбудить вас даже церковному хору. В какофонии всеобщей суеты и беспорядка всегда будет слышен ваш мерный храп. Вы просыпаетесь только тогда, когда вас основательно встряхнут, или когда вы надумаете наконец вернуться из царства Морфея. Даже в этом случае вы в течение получаса не можете нормально действовать (штраф -3 ко всем броскам), и все, чего вы хотите – прикорнуть где-нибудь еще минут на двадцать.

Незабытая Обида: Вас переполняет ненависть к некой персоне или группе людей, столь могущественной, что непосредственное физическое уничтожение ее для вас невозможно. Тем не менее вы постоянно изыскиваете возможности для обретения превосходства или причинения вреда объекту ненависти. Причины вашей обиды скрыты во тьме прошедших лет. Возможно, даже для вас, поскольку вы заняты разжиганием конфликта, а не анализом его причин.

Ненависть Нечисти: Вы не нравитесь нечистой силе больше, чем другие смертные. Нечисть использует каждую возможность, чтобы досадить вам. Леса фэйри чрезвычайно опасны для вас, полевые феи могут испортить вашу провизию, нарушить ваш сон, подвергнуть вас малоприятным пыткам. К счастью, ваша жизнь вне угрозы – нечисти нравится держать вас в качестве объекта истязаний и домогательств, мертвым вы бы доставили ей меньше удовольствия.

Непоседливость: Порок может быть выбран лишь спутниками и челядью. Вы не можете сконцентрироваться на чем-то одном, из-за этого у вас проблемы с обучением. Для развития ваших знаний вы должны заработать в два раза больше пунктов опыта, чем другие, или потратить двойную стоимость для приобретения их до начала игры. Следить за чем-нибудь, выслушивать длинные рассказы, получать детальные распоряжения не в ваших силах – на долгий срок вы не можете собрать свое внимание на одном предмете разговора.

Нетерпимость: Если другие находят какую-то картину или происходящее событие слегка неприятным, то для вас оно просто непереносимо. Например, вы болезненно реагируете на отсутствие должного уважения, на неряшливость или на богохульство. Если в вашей натуре есть склонность к насилию, то вы можете даже вступить в схватку с человеком, оскорбившем ваши чувства.

Обязательство: Данный порок может выбираться только спутниками и челядью. Для мага он обходится дороже (см. 54). Вы требуетесь кому-либо для выполнения некоей услуги. Эта служба обычно занимает один сезон каждый год, но случается и дольше. Это может быть выполнение обещания, данного самому себе, например, вы должны помогать семье в уборке урожая. Или это может быть более серьезная служба, связанная с исполнением обязательств перед кредитором вашей семьи или со служением оруженосцем у сеньора вашего отца, когда тот отправляется на сбор дани. Независимо от природы ваших обязательств, неисполнение их может повлечь за собой весьма неприятные последствия.

Одержимость: Вы зациклены на идее обладания какой-то вещью, хотите совершить какое-либо заметное деяние или вас переполняет стремление к некоему идеалу. Эта одержимость часто вступает в противоречие с насущными задачами. Например, вы можете так самоотверженно и бескомпромиссно охранять своего господина, что даже оскорбление господина словом служит для вас сигналом к атаке. Другой пример: вы можете быть одержимым в плане чистоты, соблюдать безукоризненную опрятность и презирать всех, кто допускает отклонения от вашего стандарта чистоплотности (чем, безусловно, будете всех раздражать).

Отсутствие Глаза: Из-за того, что вы слепы на один глаз, у вас плохой глазомер, и при применении метательного оружия вы используете штраф -3. В схватке к вашей атаке применяется штраф -1, поскольку ваше поле зрения ограничено. Вы также почти не видите, что происходит в одной из двух сторон от вас, и с этого боку враг может приблизиться незамеченным. Этот порок может сочетаться со Слабым Зрением (см. 53), но помните, что в этом случае штрафы суммируются.

Отсутствие Уха: Из-за глухоты на одно ухо, вы не способны точно определить местонахождение источника шума, и это приводит вас в замешательство. Используйте штраф -3 ко всем броскам на применение слуха.

Презренный Род: Ваше семейство хорошо знают многие, но немногие люди любят или уважают ваших родственников. Ваша плохая репутация 3 уровня действует среди людей, имевших несчастье познакомиться с представителями вашего рода. Восстановление доброго имени – трудное дело, ведь репутация рода зависит не только от вас, но и от остальных его членов. Как побочное явление этого порока выступает на первый план ваше недоверие к людям вообще, поскольку с

самого детства чужаки всегда выступали только против вас и ваших близких.

Принцип Чести: Вы твердо придерживаетесь кодекса поведения, запрещающего великое множество недостойных деяний, в числе которых могут быть ложь, убийство пленников, воровство и прочие, иногда необходимые в приключениях, методы. Вы следуете этому кодексу чести больше из чувства вины или страха (например, страха перед Божьим Гневом), чем от высокой нравственности. Так что больше времени у вас уходит на оправдание самого себя, чем на соблюдение образцового поведения.

Проблемы с Животными: Этот порок может быть выбран только спутниками и челядью. Вы какой-то частью своей натуры приводите животных в состояние озлобленности или замешательства. Лошади не хотят пускать вас в седло, собаки лают на вас и пытаются укусить. Кстати, люди, видя реакцию животных на вас, тоже не спешат сводить с вами близкое знакомство, подозревая в вас мага или дьяволопоклонника.

Скверное Вооружение: Все, что вам позволено иметь, это дешевое военное снаряжение (оружие и доспехи) и столь же недорогой набор инструментов для вашего основного занятия.

Слабая Память: Порок может выбираться только спутниками и челядью. Для мага он обойдется дороже (см. 56). Каждый раз, когда вы вспоминаете что-то относящееся к строгим фактам – имена, географические названия, даты, лица и т.д. – вам приходится прикладывать большие усилия. При попытке вспомнить момент из прошлого или конкретный факт вам надо кинуть стрессовый бросок 6+. Ко всем прочим броскам, связанным с памятью, вы получаете штраф -3. При провале вы вспоминаете абсолютно неверную информацию, но полагаете ее достоверной. Лучше, если рассказчик будет делать броски на воспоминания скрытно.

Слабоволие: Вы слишком часто обращаетесь к своим товарищам или начальникам за советами или инструкциями. Люди, которые пытаются одурачить или запугать вас, равно как и те, кто старается манипулировать вашими действиями, получают бонус +3 к их броскам. Что вам нужно более всего, так это человек, которому вы могли бы доверять.

Слабое Здоровье: Вы долго и с трудом приходите в себя даже после легких повреждений. При всех бросках на выздоровление от ран и болезней используется штраф -3.

Слабое Зрение: Плохое зрение затрудняет ваши действия. Все броски, связанные со зрением, в том числе и броски нападения и защиты, облагаются штрафом -3. Незнакомая обстановка отчасти пугает вас, а то, что вы в ней с трудом ориентируетесь, можно сказать наверняка. Этот порок может сочетаться с Отсутствием Глаза, но штрафы за оба порока суммируются.

Слабый Слух: Из-за того, что вы все нечетко слышите, используйте штраф -3 к броскам, относящимся к слуху. Если другие хоть как-то, но понимают речь, искаженную акцентом, диалектом или произношением, то вы не понимаете ни одного слова. Иногда вам даже приходится притворяться, что вы слушаете человека, речь которого для вас – невнятный шепот.

Сокровенная Тайна: Вы скрываете некую неприятную тайну о своем происхождении или о прошлом. Стоит кому-либо обнаружить это, и вы будете опозорены, отвержены и, вероятно, будете постоянно преследуемы. Намеки на вашу тайну постоянно всплывают в вашем окружении, и где-то рядом есть люди, знающие о вашей тайне и способные на предательство. Из-за этого вы избегаете людных мест и общества некоторых людей, вы даже боитесь каких-то вещей, напоминающих вам о том, что вы скрываете.

Сходство с Магом: Данный порок применим только к спутникам и челяди. Хоть Даром вы обделены, выглядите, говорите и действуете вы, как выпитый маг. Это может принести некоторый вред, особенно при общении с такими же простыми людьми, как вы сами, так вас считают магом: штраф -3 к броскам на общение. Ну а настоящие маги могут счесть вас самозванцем, со всеми вытекающими последствиями.

Тонкий Ценитель: Вы имеете уязвимое место – слабость к хорошей пище, интересной истории, мелодичной музыке, выдержанному вину, симпатичному девичьему лицу и т.д. Если эта слабость мешает вам выполнять свои служебные обязанности, вы готовы расстаться со службой, забыть все клятвы и долги – здравый смысл покидает вас в минуты, когда вы охвачены слабостью.

Тупость: Вы можете думать только об одной вещи в определенный момент времени. Если вы не получите четких инструкций, расписанных по шагам, предусматривающих максимум возможных вариантов, вы наверняка запутаетесь в этом безумном мире. Если вам поручили охранять мост, значит, вы будете его охранять. Если вам поручили спрятаться на дереве, вы спрячетесь. Самостоятельно забраться на дерево для обеспечения стрелкового прикрытия вашему отряду, защищающему мост, вы не догадаетесь. Когда же на сцене явятся непредвиденные обстоятельства, вы вообще потеряете голову от недостатка инструкций.

Тучность: Вы большой, толстый человек. Вы подвержены штрафу -1 при всех бросках на действия, требующие скорости или грации движений и штрафу – 3 ко всем броскам на усталость. При этом ваш размер +1, и вы получаете одну дополнительную степень здоровья, но степени бодрости сверх обычного вам не полагается.

Уродство: Очевидное уродство вашей фигуры делает вас пугающей личностью, оптимально подходящей для того, чтобы пугать детей или исполнять роль злого колдуна на сельском празднестве. Кроме всего прочего, по вашим приметам вас легко опознать и запомнить. Броски Обаяния, связанные с впечатлением людей от вас и почтением к вам, делаются со штрафом -3. У вас имеется, скорее всего, жестокое прозвище, отражающее вашу злополучную внешность.

Утопия: Вы имеете перед собой некую личную цель, вы чувствуете себя обязанным добиться исполнения вашей мечты, пусть даже это будет связано с многими бедами для вас и огромным риском для всего отряда. Вы и не предполагаете, цель ваша представляет собой недостижимый идеал или просто не имеет четких границ. Разве сможете вы освободить всех крестьян из-под феодального гнета, или истребить норманнов как народ, или лишить византийского императора всех его доходов? Этот порок вы можете выбирать неоднократно, каждый раз относя его к новой утопической мечте.

Утраченная Любовь: Тот единственный человек, которого вы страстно любили и ценили превыше всех земных благ, покинул вас. Вас разлучили печальные обстоятельства: смерть, жестокие родственники, вынужденная свадьба или монашеский постриг. И теперь жизнь потеряла для вас смысл, вы не получаете полноценного удовольствия от чего бы то ни было, вы отступаете перед лицом трудностей, поскольку наиважнейшее сражение вы уже проиграли. Даже если вам удалось забыться и провести несколько часов в веселой компании, то потом к чувству печали прибавится и чувство вины, потому что вы неминуемо станете представлять, как хорошо вам было бы там вдвоем.

Уязвимость Магией: Магическое воздействие уязвляет вас куда сильнее, чем прочих людей. Вы применяете штраф -3 при всех бросках на устойчивость к магии и на сопротивление магии, а также штраф -3 к стойкости, при нанесении вам магического ущерба. Но зато вам положен бонус +3 к воздействию благотворной магией.

Пороки -2

Бедность: Вопреки пословице "Бедность – не порок", в мире Мифической Европы отсутствие средств у героя может очень тяжело отразиться на его дальнейшей судьбе. У вас

нет ни пенни за душой, и по каким-то причинам вам ни разу не удавалось увидеть результаты своего труда в полновесном денежном эквиваленте. Вы начинаете игру с самым дешевым снаряжением (включающим оружие и доспех). Каждый раз, когда в ваших руках оказывается что-то ценное, оно покидает вас по каким-либо независящим от вас причинам очень скоро (например, находится истинный владелец клада, и это ни много ни мало местный герцог, отличающийся жадностью).

Беззащитность: Порок может быть выбран только магом. Спутнику или челядину он обойдется дороже (см. 55). Вы не имеете интереса или способностей к боевым искусствам. Вы не можете выбрать какое бы то ни было боевое умение и используете штраф -3 к параметрам защиты и атаки. Вы не можете выбирать пороки и добродетели, относящиеся к качеству вооружения. Настоящий порок не ограничивает вас в возможностях Поединка Магов.

Беспокойство от Заурядного: Этот порок соответствует пороку -1 Беспокойство от Необычного (см. 51), с той лишь разницей, что вы ощущаете дискомфорт в присутствии более обыденных и часто встречающихся вещей – огня, больших зданий, красивых женщин; вы можете не любить чужих прикосновений к вашей коже (гипертрофированная брезгливость) или шум воды (включая звон ручья и плеск волн, подобно тому, как многие не переносят звука разрезаемого стекла или скрипа куска мела по доске). Выберите что-либо одно, что будет ассоциироваться с этим пороком.

Воспитанник Дьявола: Вашими родителями (или неродными воспитателями, если вы сирота) были ярые сатанисты, и, хотя вы избежали их проклятых убеждений и образа жизни, в вас еще сильны воспоминания о вашем детстве (которые лучше держать при себе), и время от времени дает о себе знать воспитание в семье дьяволопоклонников. Мысли о демонах отравляют ваше существование, вы живете в состоянии постоянного страха и ненависти. Силы Преисподней особо заинтересованы в вашей душе. Вам позволяется приобрести знание Оккультизм, даже если вам и запрещено выбирать мистические знания.

Воспитанник Затворников: Вы росли в полном отрыве от общества и цивилизации, общаясь только с воспитателями. Совсем недавно вы наконец увидели свет, этот чудесный и странный мир, и вас захлестнули новые ощущения. В зависимости от того, что представляло собой ваше детство, вы относитесь к миру с презрением, страхом или восторгом. Вы не можете нормально действовать в этом мире, так как еще не освоились с большей частью его жестоких законов. Используйте штраф -3 ко всем броскам, относящимся к общественным контактам; вы также не можете приобрести общественные дарования и умения в качестве начальных способностей. Со временем вы, возможно, преодолеете трудности воспитания.

Горбун: Данная стоимость порока относится к спутникам и челяди. То же самое, что и одноименный порок -1 для магов (см. 51).

Дряхлость: Вы получаете один пункт старения из-за старого ранения или как результат серьезной болезни.

Дурная Слава: Люди знают вас и проклинают в своих молитвах. У вас плохая репутация 4 уровня, определяемая ужасными деяниями, принесшими вам эту славу.

Клеймо Порчи: Порок предназначен для спутников и челяди. Идентичен пороку -1 для мага (см. 52). Нормальные люди гораздо сильнее реагируют на вашу темную природу.

Неуклюжесть: Вы не очень грациозны и склонны задевать и ронять все, что плохо лежит (с вашей точки зрения). Все броски, которые могут быть с этим связаны, облагаются штрафом -3. Кроме того, вы делаете на один дополнительный провальный бросок больше во время небрежности при бросках на Ловкость и всех бросках, которые модифицируются Ловкостью.

Оборотничество: На вас наложено проклятие оборотня. В ночь, когда полная луна появляется на черном небе, вы превращаетесь в опасного хищника (волк, рысь, медведь и т.п.). Ни одежда, ни другие предметы снаряжения не превращаются вместе с вашим телом. Превращение отнимает у вас один полный ход. Вы не обладаете неуязвимостью к обычному оружию, и укушенные вами люди не заражаются (в отличие от свойств истинных оборотней). В обернувшемся звере можно распознать человека при использовании заклинания ПоИл 25 или эквивалентного заклинания.

Пребывая в облике животного, вы обладаете его разумом, реагируя на все раздражители согласно инстинктам. В вашей памяти не остается воспоминаний о том, что вы совершили ночью. Вы можете даже не подозревать о своем проклятии. В зверином обличье вы можете отличить друзей от врагов (на инстинктивном уровне).

Вы должны выбрать облик любого обычного животного размером между -1 (лисица) и +2 (медведь). Вы имеете физические характеристики оборотня, а также бонус +3, добавляемый к стойкости в животном облике. Все раны, полученные в зверином облике, автоматически залечиваются, когда вы возвращаетесь в человеческий облик (что происходит на рассвете).

Обязательство: Порок может быть выбран только магом. Стоимость его для спутников и челяди ниже (см. 52). Вы должны оказывать некие услуги конкретному человеку или группе людей. Один сезон в год (иногда дольше) вы работаете либо во благо близких людей (родственников или друзей), либо во благо господина (владетельного сеньора или аббатства). Нарушение обязательств может стоить вам очень дорого, и они могут вступить в противоречие с Герметическим Кодексом.

Отсутствие Руки: Несчастный случай был тому виной или кара за совершенное преступление, но вы лишились одной руки. Лазанье, сражения и прочие виды деятельности, требующие двух рук, вам стоят гораздо больших усилий и времени (к соответствующим броска штраф -3 или больше, по решению рассказчика).

Призрак-Преследователь: Вас основательно замучил призрак, которого, кроме вас и людей с Потусторонним Зрением никто не видит и не слышит. Он оскорбляет, бранит и дразнит вас, и это чревато проблемами, поскольку пик его издевательств приходится на те минуты, когда вам необходимо полное спокойствие или недюжинное самообладание. Призрак может воровать и прятать небольшие предметы из вашего снаряжения и личного имущества, зудеть вам в уши, не давая нормально общаться, напускать дрожь на стоящих около вас людей. Его сила заканчивается на расстоянии семи шагов от вас. Рассказчик должен сделать призрака раздражающим, но безопасным для жизни. Громким пронзительным криком можно на время отогнать призрака, но что подумают о вас окружающие? У призрака есть некая цель, и, если вам удастся помочь в ее достижении, он уйдет. Маги с этим пороком обычно подвергаются воздействию могущественных призраков, которых сложно контролировать даже при помощи заклинаний. Призраки часто вмешиваются в процесс магических исследований, снижая ученую степень на 3.

Самоуверенность: У вас преувеличенное мнение о собственных возможностях, и вы, не колеблясь, принимаетесь за любую невозможную работу. Постоянные провалы нисколько не переубеждают вас в собственных силах. Если ваша уверенность в себе выглядит убедительной, ею могут заразиться и другие люди. Вы получаете черту личности Самоуверенный +3.

Скверная Характеристика: Вы обладаете одной плохой характеристикой, пониженной с -3 до -4. Придумайте для себя, что же в вас так повлияло на появление этого порока.

Смазливость: Вы выглядите очень привлекательным для людей, которых крайне не желали бы привлекать (+3 к броскам на Обаяние). Люди, которых вы ненавидите, пылают к

вам страстью, не поддаваясь никаким уговорам. Большинство ваших комплиментов и оценок воспринимаются окружающими как двусмысленные и пошлые намеки. Вы вполне можете влюбиться в совершенно неподходящего вам человека при совершенно невинных обстоятельствах, причем любовь эта будет безответной. Люди, общение с которыми почему-либо важно для вас, считают вас недалеким и пустым человеком, из-за чего к вашим броскам на Обаяние и Контактность добавляется штраф -1.

Фобия: Некоторые предметы или обстоятельства наполняют вас первобытным ужасом. Вы не можете ничего с этим поделать и будете сопротивляться изо всех сил, чтобы бежать от источника кошмара. Если бегство невозможно, вы в невменяемом состоянии упадете в углу, дрожа всем телом. Предмет вашего страха достаточно обычен, чтобы вам пришлось с ним сталкиваться время от времени, но достаточно редок для того, чтобы вас сочли полностью сумасшедшим или юродивым. Вы можете панически бояться каторжников, высоты, замкнутых помещений, открытых пространств, глухого леса, непроницаемой темноты, насекомых и т.п.

Хромота: Одна из ваших ног плохо работает. Это может быть врожденный порок, а может оказаться следствием несчастного случая. Вы двигаетесь медленно и неуклюже. Ваша средняя скорость около 1 мили в час, и только младенец не обгонит вас. На вас налагается штраф -6 ко всем броскам, связанным со скоростью или подвижностью, штраф -3 к Уклонению, штраф -1 ко всем остальным боевым броскам.

Худоба: Порок может быть выбран лишь спутником или челядином. Магу он обойдется дороже (см. на этой же странице). Вы обладаете хрупким телосложением из-за тонких костей, наследственного заболевания или перенесенных болезней. Вы имеете размер -1, что на один меньше размера обычного человека. Вы не имеете степени здоровья "задетый" и степени бодрости "усталый".

Пороки -3

Беззащитность: Порок выбирается только спутниками и челядью. То же самое, что и одноименный порок -2 для магов (см. 54).

Больные Суставы: Ваши суставы окостенели и часто болят, из-за чего любое относительно долгое путешествие вам противопоказано. Используйте штраф -3 к броскам на повторяющиеся движения, броски необходимы для подтверждения способности двигать конечностью. Иногда боль так сильна, что вы надолго выходите из строя. При любом провале броска на движение или боевого броска один из ваших суставов может заклинить так, что вся конечность будет бесполезна (-6 к броскам, при которых она применяется). Для восстановления работоспособности конечности требуется покой в течение 1–2 дней.

Воспитанник Природы: Порок предназначен только для спутников и челяди. Вы выросли в глуши, среди диких животных или в полном одиночестве. Большую часть своей жизни вы не могли говорить и ничего не знали о людях и их образе жизни. Теперь, когда вы воссоединились с человеческим обществом, вы научились понимать смысл некоторых фраз, наиболее часто применяемых в разговорах, но цивилизованная жизнь для вас остается загадкой, и вы не стремитесь ее разгадывать. Вы можете выбирать только те начальные способности, приобрести которые могли в годы вашего дикарского детства, и то, чему вы быстро обучились в коллегии (например, как использовать булаву вместо дубинки). Более тонкие и точные умения вы не желаете и не можете изучать. Вы также не имеете способности Разговорный Родной Язык или Письменный.

Немота: Порок может приобретаться только спутником и челядином. Вы не можете говорить: вам или отрезали язык, или вы родились с дефектом немоты, или вы утеряли способность разговаривать в результате шока. Вы используете примитивный язык жестов и звукоподражаний. Общаться таким образом затруднительно как для вас, так и для ваших товарищей. Обратите внимание, что этот порок не лишает вас слуха.

Обреченность: Вы знаете о чем-то, что предпочли бы никогда не узнать. Вам могла открыться тайна вашего происхождения, вы получили во сне видение о жуткой участи вашего народа (или всех грешников, к которым относите и себя) или вы после серии гаданий и пророчеств установили свою, как оказалось, злосчастную судьбу. Время от времени вы погружаетесь в апатию, и ничто не может вывести вас из состояния обреченности. Когда бы вы ни потерпели поражение в каком-нибудь значимом предприятии, оно выбивает вас из колеи – вы не можете предпринять никаких энергичных действий в течение по меньшей мере одного дня. Если в это время вам приходится защищать свою жизнь, вы получаете штраф -3 ко всем боевым броскам.

Худоба: Порок может приобретаться лишь магом. То же самое, что и одноименный порок -2 для спутников и челяди (см. на этой же странице).

Ярость: Ваша жестокая натура иногда перехлестывает через край, и вы целиком отдаетесь бесконтрольной разрушительной ярости. Это происходит не само собой: обычно только некое специфическое событие провоцирует такую вспышку вашего темперамента. К таким событиям можно отнести личное оскорбление, ранение или унижение Ордена Гермеса в вашем присутствии. Произведите стрессовый бросок на 9+, чтобы избежать опасного развития событий. Если вы впали в ярость, каждый ход вы пытаетесь себя успокоить таким же стрессовым броском 9+. При провале ваша ярость побуждает вас немедленно уничтожить всех присутствующих, как если бы все они были причастны к тому действию, спровоцировавшему припадок вашей ярости. В ярости вы получаете бонус +3 к ущербу и штраф -1 ко всем другим броскам.

Пороки -4

Жалкая Характеристика: Вы понижаете одну из ваших Характеристик с -3 до -5. Как это логично обосновать, вы решаете сами.

Карликовость: Порок может приобретаться только спутниками. Для магов он стоит дороже (см. 56). Вы даже сейчас, в расцвете сил, остались размером с ребенка. Ваша средняя скорость составляет две трети от средней скорости нормального человека. Мускулатура у вас развитая, но вы не можете так легко управлять с тяжестями, как более крупные сверстники. Даже в случае обладания Легендарной Силой, вы не можете пользоваться оружием, требующим положительного параметра Силы. Ваш размер -2, поэтому вы не имеете степеней здоровья "задетый" и "раненый" и степеней бодрости "усталый" и "утомленный".

Ненависть Чудовища: Каким-то образом вы спровоцировали стойкую ненависть со стороны могущественного существа – призрака, демона, ангела или страшной нечисти. Существо не донимает вас беспрестанно, но создает критические ситуации своим вмешательством в важные события вашей жизни. При попытке преодоления вашего магического сопротивления существо получает бонус +12 к броскам на проникновение. Рассказчик должен определить природу и цели существа.

Пороки -5

Быстрое Старение: То ли на вас наложили проклятие, то ли магический эксперимент дает о себе знать, но стареете вы в два раза быстрее, чем другие люди. Ваш возраст увеличивается на два года каждый год, и вы делаете два броска на старение ежегодно. Возраст, полученный от Быстрого Старения, считается фактическим при изготовлении эликсира молодости. Иначе, чем эликсиром молодости, это Быстрое Старение не задержать, более того, вам потребуются два

эликсира, если вы хотите модифицировать оба ежегодных броска на старение.

Карликовость: Порок предназначен только для магов. То же, что и одноименный порок -4 для спутников (см. 55).

Немощность: Порок предназначен лишь для спутников. Магу он обойдется дорожке (см. на этой же странице). Вы не можете напрячь свои силы более чем на несколько секунд. Любая необходимость в быстром передвижении, например битва или погоня, приводит вас в отчаяние и может привести к гибели. Долгие путешествия – тоже не ваша сильная сторона. Вы не можете изучать Оружейные навыки и другие Умения, задействующие физическое напряжение.

Опасная Характеристика: Вы получаете одну сверхслабую характеристику. Она понижается с -3 до -5. Рассказчик раз в сессию может постановить, что с вами случилась какая-либо ощутимая неприятность при задействовании указанной характеристики (никакие броски при этом не совершаются). Персонаж с Опасной Ловкостью может неожиданно свалить в колодец, другой, обладатель Опасного Интеллекта, незлонамеренно вступит в сделку с врагом. Не забудьте согласовать с рассказчиком, что является причиной такой величины характеристики.

Слепота: Порок предназначается исключительно для спутников. Вы либо каким-то чудом сохранили слабые остатки зрения после жуткого инцидента, либо полностью утратили это важное чувство. Использование стрелкового оружия для вас практически невозможно, чтение вам не по силам, ориентирование на незнакомой местности более чем затруднительно.

Пороки -6

Немощность: Порок предназначен только для магов. Он аналогичен одноименному пороку -5 для спутников (см. на этой же странице). В дополнение ко всему, применяя заклинание, вы теряете двойную норму степеней бодрости (в том случае, если вы должны в принципе потерять одну или несколько степеней бодрости, вне зависимости от того, сознательно вы идете на такой шаг, или это происходит случайно).

Слабая Память: Порок предназначен только для мага. Он аналогичен одноименному пороку -1 для спутников и челяди (см. 53). В дополнение ко всему вы изучаете заклинания в два раза дольше, чем положено. Сагу вы начинаете с половиной обычного количества ступеней заклинаний.

Способности

Способности представляют собой то, что персонаж может делать помимо основных функций, связанных с характеристиками. Способности – результат тренировок и обучения, тогда как характеристики – врожденные возможности. Способности делятся на дарования, умения и знания. Отличия между этими категориями заключаются в разных способах развития этих способностей. Дарования, умения и знания внутри делятся на более мелкие группы, например мистические умения или ученые знания. Каждая способность имеет свой параметр, который отражает уровень компетентности персонажа в данной работе или задаче. В общих чертах параметр 3 означает базовое постижение способности, параметр 5 свидетельствует о профессиональном мастерстве, параметр 9 и выше свойственен способностям тех людей, которые достигли пика человеческих достижений и готовы совершить прорыв в своей области знаний или умений.

Возможно получение особенных способностей, которые не перечислены в этом описании. Это так называемые исключительные способности. Обычно они добываются путем приобретения соответствующих добродетелей. Их принципы действия и совершенствования те же, что и у перечисленных ниже способностей. Здесь исключительные способности не описаны потому, что приобрести их отдельно от одноименных добродетелей невозможно (см. их описание в описании соответствующих добродетелей).

Применение способностей

Параметр способности модифицирует бросок игрока в случаях, когда игрок считает нужным применить конкретное умение, знание или дарование. В большинстве случаев вы будете добавлять к обычному или стрессовому броску (зависит от типа ситуации) ваши параметры способности и одной из характеристик. Также вероятно присутствие некоторых других модификаторов, которые появляются в зависимости от обстоятельств. Выбор характеристики, модифицирующей бросок на способность, зависит от того, каким образом применяется указанная способность. Например, Атлетика обычно используется в сочетании с Выносливостью, Ловкостью или Проворством. Пытаясь перепрыгнуть через ущелье, ваш персонаж будет модифицировать бросок на Атлетику Ловкостью, а при погоне за убегающим неприятелем – Проворством.

Рассказчик определяет фактор сложности выполнения поставленной задачи, основываясь на том, насколько просто достичь цели в каждом конкретном случае. При использовании способности на неподвижном объекте фактор сложности зависит непосредственно от сложности задания. Например, человек, пытающийся вскрыть замок, должен сделать бросок против фактора сложности, зависящего от качества замка. Чем выше ваш результат, тем лучше; если результат персонажа больше или равен фактору сложности, то действие выполнено успешно. Внешние события и факторы, не известные и не принятые во внимание игроком, могут повлиять на итоговый результат.

Использование двумя людьми какой-либо своей способности (одной и той же или различающихся) друг против друга вызывает бросок на одну способность первого человека против броска на другую второго. Всегда, когда попытка персонажа использовать способность встречает противодействие другого персонажа, оба совершают соответствующие ситуации броски и сравнивают результаты, к которым с помощью рассказчика добавляют все бонусы и вычитают все штрафы, полагающиеся соперникам за их добродетели и пороки, нагрузку и особые обстоятельства. Побеждает тот, чей результат (после применения всех известных рассказчику модификаторов) окажется выше. При ничьей оба соперника могут достичь частичного успеха; итоговый результат в этом случае оглашает рассказчик.

Рассказчик решает, когда вам положен простой бросок, а когда стрессовый. Если ваш персонаж испытывает ощутимое давление и с достаточной вероятно-

стью совершит ошибку или имеет шанс случайно добиться исключительных результатов, бросок должен быть стрессовым. Рассказчик может также установить минимальный параметр способности, только по достижении которого человеку позволяется попробовать сделать то или иное сложное действие.

Вы можете не всегда быть осведомлены о том, почему рассказчик требует от вас произвести бросок на какую-либо способность, о модификаторах вашего броска в конкретном случае, об условиях успеха и провала. В ситуациях, когда ваш персонаж не знает, что происходит, рассказчик имеет право кидать кости за вас и сообщать результат уже в виде рассказа о том, как стали развиваться события (это именуется скрытым броском).

Если ваш персонаж пытается выполнить действия, относящиеся к способности, которой он не обладает, то результат рассчитывается по одной из следующих процедур, зависящих от типа способности (дарование, умение или знание). Для применения отсутствующего дарования (кроме исключительных дарований, броски на которые может делать лишь тот, кто ими обладает, – см. Исключительные дарования стр.63) сделайте стрессовый бросок, модифицируемый только соответствующей характеристикой. Вам удалось действие, если этот бросок против фактора сложности был удачен; если выпадет 0 (небрежность), то сделайте на три провальных броска больше, чем обычно. Данный тип броска именуется базовым броском на дарование.

Для использования отсутствующего умения вы получаете штраф -3 к стрессовому броску, модифицируемому соответствующей характеристикой, а также все те же три лишних провальных броска при небрежности. Этот тип броска называется базовым броском на умение.

Там, где действия требуют наличия неких знаний, которых у вас нет, вы вообще не можете предпринять попытку, кроме случаев, если означенное действие связано со случайными знаниями (см. 62), когда рассказчик может позволить игроку шанс припомнить что-либо общеизвестное (сделайте бросок, подобный базовому броску на умение).

Выбор способности

Начальный набор способностей вашего персонажа вы приобретаете за стартовые пункты опыта, представляющие объем ваших практических и теоретических знаний, собранных за пройденный жизненный путь. Спутники и челядь начинают игру с количеством пунктов опыта, равным удвоенному возрасту. Они могут приобретать любые способности, как им заблагорассудится, но следует учитывать, что для получения доступа к отдельным группам способностей требуется наличие особой добродетели (это указано в начале каждой из групп способностей), а некоторые группы доступны лишь обладающим Даром или членам Ордена Гермеса. Некоторые пороки могут запрещать выбор отдельных групп способностей. Проверьте, не противоречат ли выбранные вами способности приобретенным добродетелям и порокам. Если вы при создании персонажа пользуетесь присутствующими в этой книге образами персонажей, то в их описании перечислены наиболее подходящие способности для данного образа.

Начальное число пунктов опыта для магов вы можете найти в разделе "Замысел", там, где рассказывается о Братствах Ордена Гермеса (см. 27). Если вы создаете мага, то список положенных ему способностей приписан к образу мага каждого из Братств. Маги уже оплатили эти способности, так что все имеющиеся у них стартовые пункты опыта они могут тратить по своему усмотрению. Можно выбрать совершенно новые способности или вложить некоторое число пунктов в развитие уже имеющихся.

По мере того, как человек становится более опытным, умеющим, знающим, талантливым, его продвижение к высотам профессионального совершенства затрудняется. Для подъема параметра способности с 3 до 4 требуется больше очков опыта, чем для перехода от параметра 1 к параметру 2. Таким образом, развитие способностей идет по пирамидальному принципу (прогрессия 1, 3, 6, 10, 15 и т.д.). Для поднятия параметра способности еще на единицу вы должны заплатить число пунктов опыта, равное новому параметру. Так, увеличивая параметр способности с 0 до 1, вы платите один пункт опыта, с 4 до 5 – пять, 7 до 8 – восемь. Если вы желаете увеличить параметр способности сразу на несколько единиц, воспользуйтесь Таблицей Стоимости способностей, чтобы ускорить подсчет необходимого количества очков опыта (диапазон значений параметров в таблице от 1 до 10).

Не сомневайтесь в том, что выбранные вами способности славно поработают на вас: во-первых, они помогают вашему персонажу еще выделяться из толпы – ведь он может стать мастером-ремесленником с мировым именем, выдающимся ученым или поэтом; во-вторых, они действительно помогают в жизни – даже не добившись всемирной известности, вы не будете прозябать в нищете, пока при вас ваши знания и навыки. В двух словах, стражникам необходимы способности, позволяющие выполнять функции воинов, разведчиков и телохранителей. Обычно это боевые умения с довольно хорошими параметрами, Бдительность, Выживание и Целительство. Спутники обычно имеют высокие параметры в способностях, связанных с их мирной или военной специальностью. Маги не должны забыть о таких важных мистических способностях, как Точность, Концентрация и Проникновение, которые могут иметь столь же важное значение, как и заклинания. Все персонажи должны иметь знание языка для общения с другими людьми.

Направленность

Так же, как характеристики располагают особенностями, способностям приписаны направленности. Но если особенности характеристик значения в игровой механике не имеют, направленность способности играет значительную роль для персонажа в его похождениях. Каждый раз, когда вы используете способность таким образом, что затрагивается ее направлен-

Таблица Начальных пунктов опыта

Маг	Принадлежность к Братству
Спутник	2 х возраст
Челядин	2 х возраст

Таблица Стоимости способностей

Параметр	Стоимость в очках опыта
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55

ность, ваш текущий параметр этой способности считается на единицу большим. Например, вы имеете умение Одиночное Оружие 3 направленностью топор. При использовании топора в сражении (если топор – единственное, что вы держите в руках) ваш параметр умения Одиночное Оружие считается равным 4.

Наиболее подходящие, на наш взгляд, направленности для каждой способности перечислены курсивом в конце описания каждой способности. Возможны и другие направленности с разрешения рассказчика.

Описания способностей

Описание способности объяснит вам, за какие действия несет ответственность та или иная способность, с точки зрения персонажа. Курсивом приведены примеры направленности способности, а в скобках – одна или несколько характеристик, в сочетании с которыми обычно применяется способность (если характеристика не указана, то бросок на эту способность не модифицируется какой-либо характеристикой).

Описания способностей – общие схемы, поскольку они олицетворяют человеческие стремления, которые не так-то легко разделить на четкие группы. Вы можете не знать, какая из способностей вашего персонажа оптимально подходит для решения конкретной проблемы. Но если одна способность точно отвечает запросам текущей ситуации, другая способность не задействуется, как бы вам этого ни хотелось. Если сомневаетесь, какая способность отвечает за планируемое действие, спросите рассказчика.

Если вы хотите приобрести способность, которая не освещается настоящими правилами, обратитесь к рассказчику и, получив его разрешение, создайте описание новой способности самостоятельно.

Дарования

Дарования – это интуитивные способности, не поддающиеся прямой каждодневной тренировке. Они растут только при использовании по конкретному назначению и только в путешествиях и приключениях.

Мистические дарования

Эти дарования могут приобрести только люди с магическим Даром.

Точность: Манипулирование заклинаниями и выполнение особых приемов с их использованием. Вы могли бы применять эту способность для осторожного перемещения предметов или прицеливании Направленности: грация, меткость, одна магическая форма. (Наблюдательность).

Проникновение: Проведение магической энергии вашего заклинания сквозь заслон сопротивления магии вашего противника. Добавьте параметр к броску на заклинание и сравните число с параметром сопротивления магии жертвы. Направленность: одна магическая форма.

Общие дарования

Общие дарования доступны всем персонажам и относятся к области общих возможностей.

Атлетика: Общая физическая подготовка. Она включает умение совершать спокойные, уверенные и грациозные движения. Атлетика облегчает большую часть работ, связанных с применением мускулов. Направленности: акробатика, пластичность, грациозность, прыжки, бег (Выносливость, Ловкость, Проворство).

Бдительность: Способность замечать движения, звуки и т.п., независимо от того, ждете вы этого или нет. Эта способность также говорит о степени вашей боеготовности в обстоятельствах, требующих максимальной настороженности. Направленности: охрана, дозор, предусмотрительность, поиск (Наблюдательность).

Очарование: Пробуждение в других нежных чувств, как то: любовь, восхищение или желание быть соблазненным вами. Только личные чувства, никаких общественных связей. Можно эмоциями добиться победы там, где подвела сила. Направленности: галантность, первое впечатление, остроумие (Обаяние).

Лазанье: Всеми умеете забираться на любые поверхности, вертикально поставленные или даже с отрицательным углом наклона. Правда, для наиболее сложных преград необходимо специальное снаряжение. Провал броска означает падение. Направленности: скалы, деревья, стены и здания (Ловкость, Сила).

Концентрация: Сосредоточение ваших ментальных способностей на одной задаче, возможно, на достаточно долгое время. Если вы пытаетесь использовать прием, требующий вашего полного внимания, или хотите повторить попытку

сделать что-то, секунду назад потерпев неудачу, рассказчик может потребовать от вас бросок на Концентрацию перед попыткой. Эта Способность особенно важна для магов, поскольку помогает им поддерживать сосредоточение на заклинании в тяжелой ситуации. Направленности: колдовство, чтение, работа в мастерской (Выносливость, Интеллект).

Мудрость Жизни: Понимание людей во всех смыслах этого слова. Вы читаете по движениям человека о его прошлом, по его фигуре узнаете его профессию, по его выражениям понимаете, что пора сматываться. Часто рассказчик тайно бросает кости на вашу Мудрость Жизни, поэтому вы не можете точно знать, правы вы в своих предположениях или в корне ошиблись, приняв мавра-кузнеца за каталонскую танцовщицу. Направленности: крестьяне, горожане, дворяне, священники, маги, другой пол (Интеллект, Наблюдательность).

Обман: Убедительная ложь, фальшивые эмоции, имитация доверия, работа "под дурачка". Если вы понимаете мотивации человека, которого хотите обмануть (бросок на Наблюдательность + Мудрость Жизни 9+), вы можете получить бонус к броску на Обман. Направленности: вранье начальству, заговаривание зубов, изысканная ложь (Контактность, Наблюдательность).

Умения

Умения – это способности, полученные путем подготовки или самообразования. Их можно развивать в процессе обучения или непосредственного применения.

Ученые умения

Ученые умения требуют формального обучения и не могут быть освоены без содействия опытного преподавателя. Если вы не приобрели добродетели, которая обеспечила бы вам подходящее начальное образование (Образованность или Ученость, например), вы можете получить эти умения только при помощи наставника, найденного в ходе игры.

Диспут: Умение спорить в ходе дебатов. В средневековых учебных заведениях диспуты использовались в качестве одной из форм обучения, оставаясь в то же время инструментом поиска истины. Диспут – официальное мероприятие. Один участник выдвигает тезис, сопровождая его аргументами. Второй спорщик опровергает аргументы противника и приводит аргументы против выдвинутого тезиса. Первый отвечает, и процесс повторяется до тех пор, пока не найдется удовлетворяющее всех решение или пока диспут не надоест и участникам и слушателям. Диспут полезен лишь в официальной обстановке, и его возникновение произведет впечатление только на образованных людей. Диспут – полезный метод обучения, когда у наставника имеется лишь один ученик. Направленности: спор, преподавание (Контактность).

Лекторское Мастерство: Лекция – умение обучать по тексту. Вы читаете текст вслух и комментируете его для большей ясности предмета и для закрепления знаний. Это умение относится только к устному представлению информации – письменная часть является прерогативой умения Письмо. Лекции используются для обучения группы студентов. Направленность: предмет текста (например, теология или астрономия) (Контактность).

Письмо: Письменность дает человеку возможность читать и писать, а также сочинить послание, написать откровение или любой другой текст. В Западной Европе для большинства языков использовался латинский алфавит. Греческая, арабская, иудейская и кириллическая системы письма использовались в ряде стран и регионов чаще латиницы. Письмо должно приобретаться отдельно для каждого языка или алфавита, на котором вы хотите писать. Направленности: копирование, поучение, сочинительство (Интеллект).

Боевые умения

Боевые умения делятся, позволяют вам пользоваться различными видами оружия и приемами в бою. Если ваш персонаж военный человек, рекомендуем взять умение Драка, которое даст вам, помимо прочего, способность уклоняться от ударов. Также вы должны помнить, что каждое боевое умение – обособленно и не зависит от других боевых умений. Например, владение Щитом и Оружием не поможет вам, если вы начнете сражаться одним мечом, отбросив шит в сторону. И наоборот, имея навыки Одиночного Оружия и взяв в другую руку щит, вы почувствуете себя скованным, и все преимущества, которые вы, казалось бы, приобрели в защите, сведутся к нулю из-за потери маневренности. Такие ограничения призваны подтолкнуть вас к приобретению нескольких боевых умений. В каждом боевом умении возможна направленность на определенный вид оружия: например, в Одиночном Оружии возможны направленности на топор, булаву, кинжал и т.д. Поскольку параметры боевых умений используются преимущественно в сражении, для них не указаны соответствующие характеристики отдельно, но если вы каким-либо образом решите использовать их не для боя, рассказчик может установить характеристику, модифицирующую бросок на желаемое действие.

Драка: Это умение охватывает как кулачный бой и борьбу, так и применение коротких клинков (ножи и кинжалы) и импровизированного оружия (кружка, камень, ножка стола, стол целиком и т.п.). Умение Драка также дает способность уклоняться от ударов.

Одиночное Оружие: Использование дубинок, булав, мечей и другого одноручного оружия. Вторая рука должна быть свободна.

Щит: Применение одноручного оружия, упомянутого выше, и щита любого типа.

Оружейная Пара: Применение двух экземпляров одноручного оружия одновременно, по оружию в каждой руке. Это включает и Флорентийский стиль, двойные топоры и множество других стилей (одновременно можно использовать как одинаковое, так и различающееся оружие).

Двуручное Оружие: Двуручные мечи, палицы и большинство видов древкового оружия.

Метательное Оружие: Сулицы, камни, топоры, кинжалы и другие предметы, которые можно кинуть а противника.

Луки: Умение пользоваться луками обратного изгиба, простыми луками, длинными луками и другими немеханическими стрелковыми приспособлениями.

Арбалеты: Использование механических приспособлений для запуска коротких болтов повышенной бронебойности.

Осадные Машины: Наладчик и оператор (возможно, создатель), баллист, катапульт и прочей техники, кидающей тяжелые камни или стрелы на дальние расстояния.

Герметические умения

Эти умения могут приобретаться только магами, членами Ордена Гермеса.

Поединок Магов: Искусство магической дуэли. Добавляйте параметр умения к броскам в ходе поединка. Направленность: одна дисциплина (Интеллект).

Аура Сопротивления: Защита от магии. Это особый ритуал (не путайте его с ритуальным заклинанием), занимающий около минуты. Завершение ритуала позволяет вам до следующего заката или восхода солнца добавлять к своим броскам на сопротивление магии параметр Ауры Сопротивления, увеличенный в 5 раз. Кроме того, за каждый пункт Ауры вы можете брать под свою защиту одного человека или того, но параметр при этом имеет штраф -3, так что нужно иметь по меньшей мере Ауру Сопротивления 4, чтобы брать кого-либо под свою защиту. По вашему желанию вы можете рассеять Ауру. Подробнее см. 79. Направленность: защита от одной магической формы.

Актерские умения

Жонглер: Это набор талантов, необходимых для получения статуса профессионального работника сферы развлечений в средние века. Жонглер – это менестрель, акробат, метатель ножей, канатоходец и сатирик с несколько грубым, но зато понятным для широких масс юмором – вот портрет обладателя данного умения. Трюкачей можно встретить и на рынке (скоморохи), и в замке благородного лорда (шуты), и даже в магических коллегиях. Направленности: шут, актер, жонглирование, оскорбления (Контактность, Ловкость).

Музицирование: Владение музыкальным инструментом и знакомство с соответствующим репертуаром мелодий. Приобретая это умение, выберите инструмент. Для овладения несколькими инструментами можете выбирать это умение неоднократно. Направленности: соло, оркестр, богатый репертуар (Ловкость, Контактность).

Пение: Вы хорошо поете, и память ваша удерживает в себе слова не одного десятка песен. Петь вообще-то может каждый, а вот это умение определяет, насколько людям нравится ваше искусство. Направленности: солист, хор, баллады, военные песни, церковные гимны (Контактность).

Сказания: Извлечение из репертуара, растущего с опытом, подходящей истории и ее художественное изложение собравшейся аудитории. Мастера этого умения могут рассказывать неделями, ни разу не повторившись. Направленности: стихи, эпические поэмы, романтические истории, импровизация. (Контактность).

Воровские умения

Переодевание: Способы и приемы, позволяющие изобразить другого человека, смешаться с толпой, подражать речи или манерам. Бросок на Наблюдательность + Переодевание определяет, насколько вы поддерживаете образ (добавьте +3, если работали по образцу). Те, кто видят вас, также производят этот бросок и сравнивают свои результаты с вашим. Если вы им незнакомы, то увидевшие вас люди подвергаются штрафу -3; если вы пытаетесь обмануть давних приятелей, они получают бонус +3. Направленности: знать, маги, духовенство, ремесленники, крестьяне (Наблюдательность).

Подделка: Подделка документов и восковых печатей. Письмо может помочь, но она не всегда является необходимостью. Рассказчик рассудит, когда подделка почерка важна, а когда можно оставить его без внимания. Успешное копирование почерка и стиля – сложное дело. Оно требует броска 12+ для подделки официального послания барона своему вассалу, и то лишь в случае наличия образца подобного письма. Направленности: официальные документы, записки, печати (Контактность, Интеллект).

Ловкие Руки: Ловкость рук и немного мошенничества. Вы знаете некоторые игры, в которых только ловкость рук и выручает. Четкие и изящные движения, незаметные даже для вас, отличный глазомер, острое лезвие для срезания кошелей, глубокие карманы для яблок, снятых с прилавков, и денег, полученных от легковерных наблюдателей ваших фокусов. Ваша жертва может сделать бросок на Наблюдательность + Бдительность против вашего броска на Ловкие Руки и заметить ваши действия. Если же у вашей жертвы такие же Ловкие Руки, как у вас, то параметр Бдительности в своем броске может заменить на параметр Ловких Рук. Если вы залезли к ней в карман, то эта жертва получает бонус +3 к броску на ваше обнаружение. Направленности: товар с лотка, карманник, фокусы (Ловкость, Проворство).

Взлом: Способность открывать замки без ключа и разрешения хозяина. Порой попадаются такие хитроумные устройства, что некий минимальный уровень требуется только для того, чтобы попытать счастья. Но такие замки – редкость. Большинство средневековых замков – большие грубые и простые механизмы, которые опытный взломщик открывает за считанные секунды. Направленности: быстрота, избежание ловушек, работа в темноте (Ловкость).

Скрытность: Способность подходить к цели и оставаться необнаруженным, умение прятаться в одном месте, слежка. При ведении слежки за объектом ваш бросок на Скрытность противопоставляется броску жертвы на Наблюдательность. Направленности: умение прятаться, ползание, умение скрываться в тени, городские улицы, чистое поле (Ловкость).

Общественные умения

Сделка: Знание приемов получения наибольшей выгоды от предоставленных услуг или товаров, причем деньги не всегда являются основным компонентом. Вы можете уяснить, какую игру ведет с вами второй участник сделки, вы в курсе средней рыночной стоимости товаров и услуг в данной части Европы, наконец, вы умеете себя подать. Хорошо торгующийся купец с легкостью сломит сопротивление неопытного покупателя, выбьет для себя лучшие условия торговли в любой части страны, уйдет живым из любой передряги. Направленности: один вид товара, навязывание покупки (Обаяние, Контактность).

Трезвость: Это полезное умение имеет ряд эффектов. Персонаж с этим умением может потреблять огромные количества алкоголя и не падать под стол. Это умение также способствует соблюдению приемлемого поведения, позволяя человеку веселиться до вполне известных пределов. С этим умением человек может приобретать друзей среди низших классов общества практически везде, даже среди представителей другой культуры. Кроме того, подпоив собеседника, иногда вы способны выведать важные сведения. Направленности: крепкий выпивоха, пьяные песни, игры на удачу, спаивание (Выносливость, Контактность).

Этикет: Вы знаете порядки высшего общества, постигли такт и некоторые манеры, в общем, умеете себя вести в определенных ситуациях. Удачный бросок на Этикет может дать вам бонусы к броскам на некоторые дарования и другие общественные умения. Направленности: знать, маги, крестьяне, фэйри, Церковь.

Политика: Теория и практика заговоров, тонкое использование власти для достижения целей без кровопролития или прямого столкновения интересов. Знание официальной и неофициальной форм поведения и взаимоуважения интригующих сторон, оказание протекции, политика переговоров и обманов. Сбор информации частного и компрометирующего характера, работа со слухами. Жизненно важное умение для правителей, придворных или членов Герметического Трибунала. Направленности: сплетни, заговоры, распускание слухов, заключение союзов (Обаяние, Контактность, Наблюдательность).

Лидерство: Люди подчиняются вашим приказам и следуют за вами беспрекословно. Можно применять это умение и для внушения страха другим, запугивая их до полной покорности. Направленности: маги, наемники, разбойники, армия, челядь, устрашение (Обаяние).

Дорожные умения

Обращение с Животными: Уход за животными и их использование, включая выращивание, уход и лечение. Направленности: отдельный вид животных (Интеллект, Наблюдательность).

Охота: Установка силков, выбор места для засады, чтение следов, заметание следов. Необходимое искусство для путешествия в диких краях. Направленности: выслеживание, заметание следов, охота на определенного зверя (Наблюдательность).

Верховая Езда: Езда и управление лошадьми, особенно в стрессовых ситуациях. Направленности: сражение, скачки, вольтижировка (трюки на лошади). (Сила, Ловкость).

Выживание: Способность отыскать в дикой местности пропитание, воду, кров и прямой путь домой, при этом избегая всевозможных опасностей. Такие задачи, как разведение костра и приготовление пищи без посуды, вполне по силам обладателю данного умения. Направленности: один тип ландшафта, родная страна (Наблюдательность, Интеллект).

Плавание: Способность двигаться в воде быстро, целенаправленно и эффективно. Направленности: скорость, длинные дистанции, ныряние, подводное плавание.

Рабочие умения

Рыболовство: Включает в себя не только собственно рыбную ловлю, но такое необходимое для путешественника искусство, управление небольшими судами всех типов, их ремонт, хождение под парусом. Направленности: починка лодок, плавание под парусом, штормы, ловля рыбы (Ловкость).

Целительство: Это умение – народная средневековая хирургия, помогающая тем, кто получил физический ущерб, побыстрее встать на ноги. Главные направления – перевязка и лечение ранений, прижигание (необходимый, хоть и варварский способ дезинфекции). Направленности: прижигание, диагностика, перевязка, костоправ (Интеллект, Ловкость).

Ремесло: Общий термин для обозначения бесчисленных ремесел, связанных с производством или созданием чего-либо. Некоторые примеры: Пекарское Ремесло, Кузнечное Ремесло, Ремесло Лучника, Плотницкое Ремесло, Свечное Ремесло, Прядильное Ремесло, Бондарское Ремесло, Строительное Ремесло, Стекольное Ремесло, Ювелирное Ремесло, Кожевенное Ремесло, Сапожное Ремесло, Слесарное Ремесло, Ремесло Резчика, Ремесло Живописца, Гончарное Ремесло, Ремесло Ваятеля, Корабельное Ремесло, Литейное Ремесло, Оружейное Ремесло, Ремесло Винодела и т.п. Вы можете приобретать это умение многократно, каждый раз выбирая новое дело. Умения в одном ремесле не дают бонусов к другим ремеслам. Можете смело придумывать и разрабатывать средневековые ремесла, которых не оказалось в списке. Направленности зависят от выбранного ремесла (например, сельский инвентарь, если вы выбрали Кузнечное Ремесло). (Интеллект, Ловкость).

Перевозка: Обращение с повозками, телегами и санями всех типов, необходимое умение для торговцев и многих фермеров. Направленности: скорость, починка, бездорожье (Ловкость).

Знания

Знания – это способности, требующие применения разума, а не телесных усилий. Интеллект практически всегда выступает основным модификатором бросков на знания. Многие знания, которые в наше время считаются само собой разумеющимися, например, чтение или счет, в средние века не были распространены среди простого народа.

Обычно для проверки Знаний используется стрессовый бросок, даже если вашему персонажу ничто не угрожает. Это положение сложилось из-за того, что каждый человек получает знания из каких-то источников, а они могут быть неполными, неверными, наконец, человек может забыть какую-то на первый взгляд незначительную деталь. И если человек с ограниченным знанием вряд ли когда-либо встречался с информацией о каком-то малоизвестном факте, то ученый с более глубокой образованностью может также не иметь всей информации, поскольку, допустим, в университете он пропустил одну лекцию по теологии.

Знания могут развиваться посредством обучения им, их практического употребления или тренировки.

Ученые знания

Ученые знания требуют вашего обучения в стенах университета. Начинающие персонажи могут приобрести эти знания, только если они маги или если им позволяют такие приобретения особые добродетели (Ученость, к примеру). Кроме того, постижение академических знаний требует знания Латыни Разговорной 3, поскольку преподавание в университетах ведется на этом языке.

Средневековая наука основывалась на авторитетах. За авторитетами не закреплялась непогрешимость и мало кто считал их труды исчерпавшими некую область знаний до дна. Однако считалось, что авторитеты правы в общих чертах, а занимавший их внимание предмет, по меньшей мере, исследован и все его частные проявления учтены и классифицированы. Так, средневековый ученый мог предполагать, что Аристотель несколько не прав, говоря о некоем логическом заблуждении; но допустить, что Аристотель был вообще не в ладах с логикой и что существуют логические заблуждения, о которых великий грек даже не подозревал, средневековый ученый просто не мог.

Свободные Искусства: Семь свободных искусств являлись основой средневековой системы высшего образования. Всем приходилось пройти через семь курсов, прежде чем углубиться в изучение отдельной науки. Было бы весьма странным для персонажа иметь некое академическое знание, не имея, по крайней мере, параметра 3 в этом знании.

Свободные Искусства делились на две группы: Тривиум (грамматика, логика и риторика) и Квадривиум (арифметика, геометрия, астрономия и музыка). В период, когда разворачиваются события мира Мифической Европы, акцент делался на Тривиуме, но обе группы изучались весьма серьезно. Заметьте, что Свободные Искусства – одно умение, а не семь разных.

Грамматика посвящена теоретическим вопросам структуры языка в большей степени, чем обучением разговаривать на каком-то языке. Авторитетом в грамматике считался Присциан (VI в., сочинение "Institutiones grammaticae"). Логика – наука о силлогизмах и других формах доказательств. Это наиболее важное из семи искусств на тот период. Аристотель с его "Logica vetus" и "Logica nova" являлся главным и непререкаемым авторитетом. Риторика – изучение теории ораторского искусства, получение сведений о тех приемах, которыми можно добиваться внимания и желаемой реакции аудитории. Тут авторитетом был Цицерон с его "De inventione".

Арифметика, искусство сложения и вычитания, умножения и деления. Авторитет – Боэций, с его сочинением "De arithmeticus". Геометрия изучает плоские и объемные фигуры и основывается на аксиомах Евклида, изложенных в его труде "Elementa". Также геометрия имела дело с изучением света, и "Optica" Евклида была основополагающим трудом. Астрономия изучала движение звезд и планет, следуя теории Птолемея, изложенной в звездном каталоге "Almagestus". Музыка была чисто теоретическим предметом и занималась изучением пропорций, музыкальной теории, гармонии и т.п. Авторитетом начинающим музыкантам служил Боэций, написавший известный труд "De Music". Направленность умения: одно из свободных искусств (Интеллект).

Гражданское и Каноническое Право: Гражданское Право – закон Римской империи. Большинство местных сводов законов основано на нем (Англия является исключением), и в случаях, когда необходимо законным путем уладить споры между государствами, на помощь приходит именно Гражданское Право. Авторитетом в этой области выступает Юстиниан. Каноническое Право – закон Церкви. Оно чрезвычайно важно для жизни Мифической Европы, поскольку действует во всех странах, управляя деятельностью Церкви и некоторыми областями жизни простых людей, например заключением браков. Важно отметить, что представители духовенства подлежат только церковному суду, и ни один светский владыка и закон их судить не может. Большинство высших сановников Церкви

являются канониками, а не теологами. Каноническое право главными своими документами считает папские буллы, но есть и авторитет – Грациан, написавший "Decretum". Это умение дает знание обоих типов права. Направленность: законы и обычаи определенной области, папские буллы (Интеллект)

Медицина: Это наука о теле человека и его заболеваниях. Медицинская практика основывалась на теории четырех жидкостей: крови, слизи, желчи и черной желчи. Считалось, что болезни проистекают от нарушения равновесия между этими жидкостями, отсюда такие методы лечения, как кровопускание, которое якобы восстанавливало баланс. Авторитетами в этой области были Гален, Гиппократ и Цельс, создавшие множество медицинских трудов. Помимо своей основной функции – лечения заболеваний, Медицина может быть использована вместо Целительства во всех случаях, когда применимо последнее. Направленности: анатомия, фармацевтика, эпидемии, старческие заболевания (Интеллект)

Философия: Философия делится на три основные ветви: естественную философию, нравственную и метафизику. Во всех трех авторитетом является Аристотель. Большая часть студентов изучает философию следом за Свободными Искусствами, перед штудированием Права, Теологии или Медицины. Естественная философия занимается изучением подлунного мира. В грубом приближении она соответствует современным естественным наукам. Важнейшие книги – "Physica", "De meteorologia", "De historia animalum". Нравственная философия – исследование способов проведения человеческой жизни, она включает теории этики, политики и экономики. Соответствующее название имеют и главные труды Аристотеля: "Ethica", "Politica", "Economica". Метафизика – наука, ищущая ответы на фундаментальные вопросы о мире и человеке, главная работа – аристотелева "Metaphysica". Направленности: естественная философия, нравственная философия, метафизика (Интеллект).

Разговорный Ученый Язык: Это умение идентично владению любым другим языком, но доступно только образованным людям. Персонажи без высшего образования могут приобрести это знание, если долго вращаются в обществе магов или в монастыре, но только с согласия рассказчика. Практически все образованные люди знают латынь, поскольку без нее нельзя обучиться другим дисциплинам. Умение Латынь Разговорная – одно из важнейших для Мага. В других местах земли функцию латыни выполняют древнегреческий и древнееврейский языки. Многие ученые считают необходимым знать арабский, ибо сарацинская культура накопила много редких знаний. Ученые Восточной Европы могут знать церковнославянский. Вы при желании можете выбирать и еще более экзотические языки, которые могут открыть древние потайные знания: арамейский, коптский, персидский и т.п. Данное умение можно выбирать несколько раз, каждый раз добавляя новый язык. Направленности: академическое применение, церковные церемонии, Герметическая традиция. (Интеллект).

Теология: Наука о Боге и его деяниях. Авторитетом является Библия и работы святых отцов Церкви. Библия имеет теоретическое первенство, а труды, подобные "Sententiae" Петра Ломбардского (XII в.), пользуются наибольшей популярностью среди студентов. Теологические построения трудны для понимания, в этой связи многие теологи обвинялись в ереси. Иногда обвиненные еретики не сдавали позиций, и некоторым даже удалось убедить Церковь в своей правоте. Теология может быть также приобретена (в качестве отдельного умения) для Православной Церкви, Ислама и Иудаизма. Направленности: знание Святого Писания, ересь, история Церкви, грехи (Интеллект).

Мистические Знания

Мистические знания доступны только магам или персонажам со специальной Добродетелью. Мистические знания могут быть приобретены персонажами, которые пройдут курс обучения в процессе игры.

Мистицизм: В этом мире существуют странные и ускользающие от неопытных умов явления, которые ваше развитое восприятие улавливает, а ваш разум объясняет с точки зрения мистической природы мира. Вы можете выглядеть странно или даже нелепо для непосвященных, однако только вам удалось проникнуть в тайны мироздания и пределов человеческого сознания. Это знание редко приобретается кем-то, кроме магов Братства Криамона, хотя никаких ограничений по его приобретению нет. Ваш параметр в этом знании добавляется к броскам при толковании снов или разгадывании аллегорий, при попытках понять суть иллюзии, мистической или таинственной ситуации. Из-за этой способности маги Криамон более других подвержены Сумеркам Мага, зато переживают эти опасные моменты легче других. Направленности: интерпретация знамений, поиск Таинства, Сумерки Мага. (Наблюдательность, Интеллект).

Мудрость Нечисти: Вы многое знаете о нечисти, ее силах и слабостях, ее целях и методах, о местах обитания и ее отношении к смертным. Направленности: один вид ландшафта (на котором встречается нечисть), один вид нечисти. (Интеллект).

Герметическое Право: Вы обладаете знаниями, позволяющими судить о происходящих событиях в соответствии с Герметическим и Частным Кодексами. В дополнение к важным прецедентам, заложенным в вашу память, это знание включает в себя практическую сторону поддержания герметической законности, например, знание, когда проводить голосование, или умение доказывать свою правоту. Направленности: Поход Магов, ученики, отношения с миром, процедуры трибунала, политические интриги (Интеллект, Обаяние, Контактность).

Оккультизм: Понимание греховной и зловещей составляющей поднебесного мира. Включает знания демонов, их привычек и уязвимых мест, то же знание относительно нежити, принципы проклятий и т.п. Направленности: демоны, нежить, проклятия (Интеллект).

Магическая Теория: Знание того, что представляет собой магия и как она работает. Знание это используется прежде всего в условиях мастерской. Магическая Теория связана с Герметической Традицией, хотя повышение параметра может принести знания и о других традициях. Теория позволяет приобретать магический опыт в экспериментах (см. стр.91). Направленности: разработка заклинаний, волшебные вещи, зелья. (Интеллект).

Случайные знания

Человек может обрести эти знания просто по ходу жизни, не утруждая себя особой тренировкой или учебой. Жизнь сама всему научит. Никаких особых добродетелей эти знания не требуют.

Знакомство с Местностью: Знание определенного региона, коллегии, даже деревни. Вы знаете, где здесь что стоит, где кто живет и почему вода в реке бурого цвета. Вы знаете байки и легенды этой местности, знаете, кто сейчас у власти, и что ему стоило ее получить. Это знание можно выбирать неоднократно, каждый раз оно относится к новому региону. Направленности: география, история, политика, личности (Интеллект).

Знакомство с Организацией: Знание структуры, функционирования и целей организации. Это может быть такой крупный институт как Католическая Церковь, чуть меньший, вроде рыцарского ордена, или локальный, подобный торговой гильдии крупного города. Чем меньше организация, тем детальнее ваше знание. Это знание можно выбирать неоднократно, каждый раз оно относится к новой организации. Направленности: личности, история, политика (Интеллект).

Предания: Легенды и фольклор родного края и сопредельных регионов представляют большую часть вашего бага-

жа знаний. Пытаясь вспомнить что-то о каком-либо мифическом месте, существе, герое или событии, используйте это знание. Предания помогут вам вспомнить, где находилась древняя сокровищница великих царей, как открывалась дверь в нее, есть ли у дракона уязвимые места и т.п. Это знание можно выбирать неоднократно, каждый раз оно относится к мифологии другого народа. Направленности: чудовища, герои, достопримечательности, выдающиеся события (Интеллект).

Разговорный Язык: Знание определенного разговорного языка. Параметр этого знания не столько модификатор бросков, сколько индикатор вашей способности к общению: 1 – понимание и способность передать общий смысл; 3 – медленная и запинающаяся речь; 5 – свободная речь; 7 – совершенная ясность и понимание.

Когда два человека говорят друг с другом, уровень общения устанавливается по меньшему параметру. Персонажи, говорящие на родственных языках, могут общаться, но на их параметры накладывается штраф, определяемый рассказчиком в зависимости от близости этих языков. Обратите внимание, что мертвые и некоторые далекие и редкие языки отнесены в ученому знанию Разговорный Ученый Язык. Направленности: говоры, большой словарный запас, профессиональный словарный запас, простонародный жаргон. (Интеллект).

Таблица Стоимости дисциплин

Параметр	Стоимость в очках опыта
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28
8	36
9	45
10	55
11	66
12	78
13	91
14	105
15	120
16	136
17	153
18	171
19	190
20	210

Список исключительных способностей

Исключительными способностями эти дарования и знания названы потому, что далеко не каждый получает к ним доступ. Они даруются тем, кто приобретает определенные добродетели. Люди, не имеющие этих способностей, даже не могут пытаться использовать такие методы для достижения своих целей.

Исключительные дарования

- Видения
- Гадание
- Гибкость
- Звукоподражание
- Лозоискательство
- Магическая Чувствительность
- Ощущение Праведного и Нечестивого
- Перекидывание
- Подчинение Взглядом
- Понимание Тварей
- Потустороннее Зрение
- Предчувствие
- Сглаз
- Сопереживание
- Целительство
- Чарующая Музыка
- Чтение по Губам
- Чувство Направления
- Чувство Погоды

Исключительные знания

- Алхимия
- Мудрость Трав

Магическая Подготовка

Ученичество мага длится 15 лет, в течение которых он постигает тонкости герметической магии в теории и на практике. Сюда относится изучение и применение пятнадцати магических дисциплин и множества форматных заклинаний. Во время этого этапа создания персонажа вы установите параметр знания вашего персонажа в каждой конкретной дисциплине и составите список форматных заклинаний, известных вашему персонажу.

Перед тем, как перейти к этому этапу создания персонажа, хорошо продумайте, на какой именно магии будет специализироваться ваш персонаж. Возможно, в ученические годы ему понравились две какие-либо дисциплины, и он развивал преимущественно их. Или же он старался охватить все типы магии и знает массу разноплановых заклинаний, но все они – ниже средней ступени. Имейте в виду, что, если у вас не будет четкого представления о том, кем вы ходите сделать своего мага, вы не сможете создать эффективного волшебника.

Магические дисциплины

Каждый маг имеет определенный параметр в каждой из 15 магических дисциплин (данный параметр может быть равен нулю). Каждая дисциплина описана в деталях в главе «Герметическая магия». Ознакомьтесь внимательно с данной главой перед созданием персонажа-мага.

Вы приобретаете параметры владения Искусствами так же, по тому же самому правилу, что и способности, тратя определенное количество пунктов опыта на увеличение параметров до желаемого значения. Принцип роста стоимости также пирамидальный. Вам дается 150 пунктов на распределение между всеми дисциплинами, хотя определенные добродетели и пороки могут увеличить или уменьшить это количество. Стоимость приобретения различных значений параметров дисциплин приведена в соответствующей таблице.

Заклинания

Персонаж-маг, только что распрощавшийся с ученичеством, начинает со 150 ступенями форматных заклинаний, если добродетели или пороки не изменяют это число. Заклинания, уровень которых выше числа, равного сумме десяти и ваших параметров Интеллекта, техники и формы заклинания, недоступны вам на начало игры. Заклинания выше этого уровня пока непостижимы для вас.

Многие общие форматные заклинания описаны в соответствующей главе «Заклинания» – выбирайте оттуда все, что угодно, для создания вашего стартового набора заклинаний. Этот перечень никоим образом не является исчерпывающим. С разрешения рассказчика вы можете начать игру с заклинаниями собственной разработки. Определите их уровень по общепринятым стандартам (см. Разработка Заклинаний, стр. 92).

Печать Мага

Вы должны выбрать печать для вашего персонажа – особый эффект, который будет заявлять о себе во время применения заклинаний вашим персонажем. Никаких механических функций, типа увеличения ущерба от заклинания, печать не выполняет. Это просто вторичный эффект заклинания: запах, дым определенного оттенка, непонятный шум и т.д. Печать, которую вы выберете, будет сопутствовать любой магии, используемой вашим персонажем.

Завершающие штрихи

К этому моменту в процессе создания персонажа вы уже должны о нем знать почти все. Остались только немногочисленные детали, прорисовкой которых и завершается эта глава.

Репутация

Репутация говорит вам, какого поведения другие ожидают от вашего персонажа, как они действуют по отношению к нему. Если добродетель или порок не снабдили вас репутацией, значит, на начало игры вы ей не обладаете. Если же репутацией вас снабдили, выберите ее тип (если добродетель и порок не устанавливают его строго) и припишите ей соответствующий уровень.

Репутация – это характеризующее вас слово или короткая фраза, число и название группы, в которой вы эту репутацию имеете. Например, "Бесстрашный 3, среди челяди коллегии". Слово или фраза описывают тип вашей репутации. Уровень от 1 до 10 (5 при этом – практический максимум) отражает распространенность доброй или скверной славы персонажа. Группа – это те, кто знает о репутации, те, на кого она может подействовать. Иногда в описаниях встречаются слова "хорошая" и "плохая" репутация. Жесткого разделения репутаций на плохие и хорошие нет (хотя добродетели и пороки всегда оговаривают этот атрибут репутации). Используйте здравый смысл и советы рассказчика для определения репутации, наиболее пригодной для вас в начале игры.

За информацией о том, как Репутация действует в игре, как приобрести или изменить репутацию, как далеко может вас завести подобная слава и т.д., обращайтесь в раздел Репутация, стр. 70.

Черты личности

В "Искусстве Волшебства" характер вашего персонажа переведен в элементы игровой механики, называющиеся чертами личности. Эти черты описывают склонности и пристрастия вашего персонажа. Они записываются как краткие описания с цифровым выражением силы проявления данной черты, например "Храбрый +2". Параметр может быть положительным и отрицательным, что выражает наличие или полное неприятие какого-то явления или качества. В обычных условиях параметр больше +3 и меньше -3 вы иметь не можете, если только вам не сделана поблажка вашими добродетелями или пороками.

Черты личности выполняют две основных функции. Во-первых, они предоставляют вам конкретное описание практически всех вероятных алгоритмов поведения вашего персонажа (если вы с рассказчиком не поленитесь и укажете все его характерные черты личности). Опираясь на черты личности вашего персонажа, вы сможете легко определить, как он поступил бы в следующий момент игры, если бы вы ему не мешали. Кстати, запомните: от персонажа не требуется определять, как он будет поступать дальше, основываясь на бросках костей, все всегда в вашей власти, а не во власти случая (в конце концов, вы же играете этого персонажа). Воспринимайте черты лич-

ности и результаты бросков на них, как рекомендации, а не как обязательные предписания. Во-вторых, черты личности служат для описания характера персонажа. Когда вы играете большим отрядом, каждый игрок руководит действиями нескольких персонажей. Зафиксированные на листке черты личности напомнят игроку, что из себя представляет данный персонаж, когда до данного персонажа вновь дойдет очередь действовать.

При подборе черт личности продумайте, как их появление в характере вашего персонажа связано с его прошлым – происхождением, воспитанием, жизненным опытом. Вы можете приписать вашему персонажу сколь угодно много или мало черт личности (можете не добавлять их вовсе, если не желаете), и каждой из них вы можете присвоить любое значение. Наилучшим будет остановиться на пяти чертах, из которых максимальные или минимальные значения будут только у одной-двух. В противном случае вы рискуете получить карикатуру, а не достоверное изображение.

Иногда черты личности приводят к конфликтам между вами и остальными членами отряда. Поработайте над этим вопросом и постарайтесь не поступиться ни личностью вашего персонажа, ни единством вашей игровой группы.

Причуды

Вы можете захотеть наделить вашего героя интересными деталями развития личности, добавляющими ему глубины и шарма, например, создать мага с несколько искаженным чувством юмора, повара-вегетарианца с безраздельной любовью к животным, глухого конюха, на любой вопрос отвечающего "Завтра!" Напишите коротенький параграф или целый лист причуд и странностей поведения вашего персонажа. Причуды никак не отражаются на игровой механике, поэтому если вам не интересны подобные свойства вашего персонажа (или вам лень переносить их на бумагу), можете смело пропускать этот шаг.

Биография

Вы должны придумать историю вашего героя. Что он делал, чем он жил до того, как отправился в свое первое приключение? Не обязательно фиксировать биографию на бумаге, достаточно, если вы просто продумаете главные эпизоды, которые имели место в жизни вашего персонажа. Если вы этого не сделаете, то будете плохо его понимать и не сможете адекватно отыгрывать его поступки. Придумайте семейные связи вашего персонажа (если он знатен, то краткую историю рода), определитесь, где он родился и вырос, создайте для него старых друзей и непримиримых врагов, вспомните, как он связался с коллегией, и так далее.

Если вы плохо ориентируетесь в Мифической Европе, можете разработать историю своего персонажа совместно с более сведущими игроками или рассказчиком. А можете просто назвать какую-либо географическую точку и сказать, что ваш персонаж родом оттуда. Полная детализация не требуется: у вас игра, а не урок истории. Возможно, ваш персонаж и персонаж вашего товарища по игре давно и хорошо знают друг друга? Создавайте биографии сообща и получайте удовольствие.

Размер

Каждое существо в "Искусстве Волшебства", будь то человек или огнедышащий дракон, имеет свой размер. Обычно размер играет роль для сравнения потенциальных возможностей двух существ разных видов. Средний размер 0, им обладает средний взрослый человек. Если вы не обладаете добродетелью или пороком, устанавливающими для вас другой размер, то вы имеете обычный для человека размер 0. Размер определяет количество степеней бодрости и здоровья. Его параметр также добавляется к стойкости и вычитается из защиты. Размер также может выступать модификатором для различных способностей, например, для Скрытности большой размер приведет к штрафу, а для Лидерства, как правило, к бонусу; это остается на усмотрение рассказчика.

Здоровье и бодрость

Средний взрослый человек размера 0 имеет шесть степеней здоровья ("невредимый", "задетый", "раненый", "тяжелораненый", "умирающий", "при смерти") и шесть степеней бодрости ("бодрый", "усталый", "утомленный", "изнуренный", "истощенный", "без сознания"). Названия степеней приблизительно описывают возможные состояния. Дополнительные степени здоровья или бодрости вы получаете в случае, если ваш размер больше 0. Персонажи размера +1 получают дополнительную, вторую степень здоровья "задетый" и дополнительную, вторую степень бодрости "усталый" (то есть у них становится по 7 степеней). Персонажи размера -1 теряют степени с этими названиями вообще (то есть у них становится по 5 степеней). Персонажи размером +2 и больше за каждый новый "плюс" получают дополнительные (третью, четвертую и т.д.) степени с теми же названиями ("задетый" и "усталый"), а персонажи размером -2 и меньше продолжают терять следующие степени здоровья и бодрости (после "задетый" и "усталый", соответственно) за каждый новый "минус". За информацией о том, как действуют степени здоровья и бодрости в игровых условиях, обратитесь к стр. 186.

Внешность

Наделите, наконец, вашего героя внешностью. Она может зависеть от национальных корней, характеристик (в частности, от Обаяния), прошлого (в частности, от ударов клинком по лицу), добродетелей и пороков и от черт личности. Даже способности могут отразиться на внешности вашего персонажа (например, если вы Выбрали Рыболовство, то у него может быть походка моряка). Как выглядит ваш персонаж? Какое платье носит? Как он двигается? Детальное описание сделает вашего героя более интересным и осязаемым.

Снаряжение

Вы должны определить, чем владеет ваш персонаж. Снаряжение обычно ограничено ресурсами коллегии, если только персонаж не имеет добродетели

или порока, позволяющего владеть более дорогим снаряжением. Коллегия почти всегда снабжает своих членов предметами обихода и первой необходимости – провиантом, одеждой и т.д. Но у вашего персонажа есть и личное имущество, такое, как парадные одеяния или письменные принадлежности.

Обычно стражники ограничены стандартным вооружением, если только коллегия не слишком много или мало тратит денег на их экипировку. Спутники также ограничены в снаряжении, которое поставляется коллегией, но их прошлое дает им возможность обеспечить себя самостоятельно.

Маги предъявляют к своему снаряжению особые требования. И это не только все их магические инструменты, приборы и атрибуты, но еще и отвечающая их высокому рангу одежда, ведь даже в плену маги могут рассчитывать на уважительное и справедливое отношение. Ношение магического символа на плаще говорит о статусе волшебника, хотя и не позволяет передвигаться по стране незамеченным (а многие маги стараются скрыть свое призвание). Одеваясь в изысканные наряды, маги привлекают к себе внимание и внушают почтение большинству нормальных людей. Рано или поздно в своих путешествиях маг встретит человека или чудовище, которое готово напасть на него, независимо от того, во что он одет. Носить доспехи магам не пристало – враги могут перепутать с воином и бросить вызов.

Маги начинают игру с лабораторным оборудованием, оплаченным коллегией, и с любым комплектом одежды, который возжелают иметь в своем гардеробе. Также маги, умеющие обращаться с оружием, могут выбрать любое стандартное вооружение (или, в зависимости от благосостояния коллегии, получше или похуже, чем стандартное).

Используйте свой здравый смысл, набивая сундуки и переметные сумы вашего персонажа немагическим имуществом. Примите во внимание прошлое вашего персонажа и его наличествующие средства. Когда перечень будет составлен, покажите его рассказчику, чтобы получить одобрение.

Нагрузка

Нагрузка – тот вес, который приятно обременяет плечи вашего персонажа новеньким снаряжением или мешком с драгоценностями, то есть это все вещи, включая одежду, которые тащит или носит ваш персонаж. Параметр нагрузки сильно влияет (как штраф) на все броски, относящиеся к действиям, которые требуют быстрого или свободного движения, включая применение заклинаний, и практически на все броски на Проворство. Ваша нагрузка равна сумме Силы и груза, где груз рассчитывается путем суммирования веса вашего оружия, доспехов и другого массивного снаряжения (дробная часть опускается); груз – величина всегда отрицательная. Нагрузка же может либо быть отрицательной, либо равняться 0. Нагрузка не может быть больше 0, то есть, если у вас положительная Сила, и вы не несете груза, ваша нагрузка не станет положительной – она будет равна 0. Также она не может быть отрицательной в том случае, если вы, не неся никакого груза, имеете отрицательную Силу. Без груза ваша нагрузка всегда равна 0.

Боевые параметры

Если ваш персонаж и дня не будет проводить без участия в каком-нибудь побоище, вам стоит заняться подсчетом его боевых параметров. См. главу "Сражение", стр. 171.

Вперед!

Писатели часто упоминают о том, что персонажи их произведений живут собственной жизнью, отказываясь повиноваться авторам. Они встают со страниц и говорят: "Оставь нас в покое. Мы настоящие!" Этот опыт литераторов должны получить и вы, любители ролевых игр.

Процесс создания персонажа не заканчивается с началом саги. Ваш персонаж не перестает расти, меняться, развиваться и взрослеть (или стареть). Когда сюжет саги наберет силу, поразмыслите над путями, которыми прошел ваш персонаж за это время, и проследите его рост – профессиональный, духовный, интеллектуальный, личностный. Пункты опыта, заработанные вами, продвинули способности персонажа к новым пределам. Новые черты личности и причуды дали о себе знать, живые картины истории запечатлелись в его памяти, а пара свежих шрамов напоминает о великой битве, в которой он стяжал себе славу. С течением времени ряд параметров, которые были установлены при создании персонажа, изменится в лучшую или, реже, худшую сторону. Главные изменения, которые происходят с героями в ходе приключений, можно свести к трем категориям: набору опыта, неизбежному старению и появлению репутации.

Опыт

Личность персонажа, его мировоззрение и уровень компетентности в разных областях человеческой деятельности меняются с течением времени в саге. Пункты опыта, которые расходуются на улучшение статистических показателей персонажа, являются мерой этих изменений. Эти пункты могут быть обретены при неких значительных встречах и столкновениях персонажа на его жизненном пути, при активном взаимодействии с миром, при обучении или в тренировках.

Все методы получения опыта, перечисленные в этом разделе, требуют занятий, практики, исследований или чего-либо подобного в течение полного сезона. Это не относится к опыту, получаемому в ходе приключений. Персонаж, занятый какой-либо сезонной деятельностью, не может тратить более десяти дней на другие занятия в течение этого одного сезона. Что считать "другим занятием", решает рассказчик. Путешествия (если они не являются частью тренировки) и поиск приключений почти наверняка войдут в число занятий, мешающих получению определенного опыта. Охрана коллегии может войти в число занятий, сопутствующих набору опыта, особенно если ваш персонаж развивает боевые умения. Кстати, рассказчику надо принять к сведению все подобные моменты, когда

он рассчитывает реальную обороноспособность коллегии или возможность заметить опасность. Персонажи, которые имеют пороки или добродетели, связанные с выполнением каких-либо обязательств перед другими людьми или организациями в течение одного сезона в год, не могут использовать этот сезон для получения опыта теоретическим путем, хотя могут получить какие-то пункты опыта за счет проведения времени в определенном окружении (например, можно практиковать испанский язык, если вы служите один сезон в замке испанского феодала.

Использование пунктов опыта

Пункты опыта используются для увеличения параметров способностей. Вы выбираете способность и накапливаете число пунктов опыта, равное текущему параметру способности. Как только вы накопите необходимое число пунктов, данный параметр увеличивается на единицу. Если вы хотите поднять его еще на единицу, вам нужно накопить число пунктов, равное уже новому параметру способности. Например, определенный персонаж владеет способностью Пение с параметром 3. Со временем он набирает некоторое количество пунктов опыта в этой способности. Когда накапливается четыре пункта, параметр Пения увеличивается до четырех, а текущее число пунктов опыта в Пении сбрасывается до нуля.

Маг может применять пункты опыта для усовершенствования заклинаний. Такое мероприятие требует накопления одного пункта за пять ступеней заклинания. В данном случае превосходить ступень заклинания необязательно. Как только набирается нужное число пунктов, заклинание считается усовершенствованным.

Опыт приключения

В конце каждого приключения рассказчик определяет, насколько успешно действовал персонаж и как повлияли его действия на его личные характеристики. Затем персонаж вознаграждается пунктами опыта пропорционально его достижениям. Строгих правил, согласно которым определяется количество положенных пунктов, не существует. Награда определяется скоростью прогресса, развития событий в конкретной саге. Некоторые соображения по этому поводу приведены ниже, но рассказчик может их смело игнорировать, если считает, что их использование приводит к чересчур медленному или слишком быстрому развитию персонажей в его саге.

Напряженность приключения

Количество приобретенных пунктов опыта, безусловно, должно зависеть от напряженности приключения, от того, сколько опасностей встретилось персонажам, как часто приходилось им искать выход из неожиданных ситуаций и т.п. Рассказчик может руководствоваться нижеследующими соображениями, если они отвечают его представлениям о скорости развития отряда в саге.

Пустяковая напряженность: Приключение строилось на забавных и случайных ситуациях, реальной опасности нет, и каких-то значительных новых знаний оно не приносит. Такое приключение не приносит пунктов опыта за напряженность, и только стильный и красивый отыгрыш персонажей может принести пункты опыта (см. ниже).

Умеренная напряженность: Приключение вовлекает небольшое количество опасностей и трудностей, персонаж проходит под дамокловым мечом смерти по меньшей мере один раз. Приключения, в которых отряду приходится своими действиями определять судьбу пары десятков человек, также попадают в эту категорию. Такие приключения приносят 1–2 пункта опыта за напряженность.

Высокая напряженность: В эту категорию входят приключения с большими опасностями для персонажей или приключения, в которых персонажи сталкиваются с жизненными интересами большой группы людей. Такие рассказы приносят 2–3 пункта опыта за напряженность.

Чрезвычайная Напряженность: Если персонажи буквально каждый час сталкиваются со смертью или их действия спасают или иначе влияют на жизни людей всего города, села или даже страны, то приключение попадает в эту категорию. Награда назначается от 3 пунктов опыта и больше.

Отыгрыш

Персонаж получает один пункт опыта за каждое приключение, в котором его действия, его образ, мотивации и поведение были красиво и талантливо обыграны игроком. За исключительный отыгрыш можно получить и два пункта. Игрок, не участвующий в принятии судьбоносных решений, но активно и с энтузиазмом помогающий другим игрокам, тоже получает пункты опыта за отыгрыш.

Использование опыта приключения

Опыт, заработанный в приключении, может быть потрачен только на развитие тех способностей, которые были применены в данном приключении, независимо от того, производился ли бросок на способность или нет. Например, для того, чтобы безопасно провести отряд через лес, требуются навыки следопыта, и, даже если броска на соответствующую способность не потребовалось, пункты опыта могут быть добавлены к соответствующему дорожному умению. Если же бросок был совершен в ходе рассказа, он не обязательно должен быть удачным – зачастую неудача учит большему, чем успех. Но, с другой стороны, для того, чтобы потратить пункты опыта на усовершенствование заклинаний, маг должен успешно применить заклинание в ходе рассказа.

Персонаж не может добавить больше одного пункта опыта к способностям после одного приключения.

Обучение

Персонаж может обучиться любому умению или знанию, если у него есть наставник с параметром определенной способности не меньше 3, при условии, что параметр наставника выше параметра ученика. За один сезон обучения персонаж получает один пункт опыта. Если показатель Интеллекта обучающегося больше нуля, то он получает еще один пункт в сезон. Если Кон-

тактность наставника больше нуля, ученик также получает еще один пункт опыта. Итого, при соединении всех факторов, в сезон можно получить три пункта опыта максимум. Наставник может одновременно обучать число человек, равное сумме его Контактности и параметра той способности, которой он обучает.

Персонаж, обладающий Даром, может обучаться и искусству владения заклинаниями. Его наставник должен знать заклинание, которому хочет научиться персонаж. Общее число ступеней заклинаний, которое может быть изучено таким образом за один сезон, равно сумме (Техника + Форма + Интеллект + Магическая Теория) обучающегося и (Контактность + Магическая Теория) наставника. Заклинания, которые связаны с более чем одной комбинацией техники и формы, тоже могут быть изучены, но тогда общее число ступеней исчисляется с учетом самых низких параметров техники и формы. Наставник может преподавать заклинания только одному ученику, так как процесс обучения требует постоянной работы учителя с учеником.

Практика

Персонаж, который применяет умение или дарование в течение сезона, может научиться чему-либо и без формального процесса обучения. Если вы имеете по крайней мере единицу в параметре какого-либо умения или дарования, вы можете заявить, что следующий сезон проведете, практикуясь в его использовании. Вы должны объяснить рассказчику и отряду, какой деятельностью вы занимаетесь для развития своих способностей: машете молотом в деревенской кузне, бегаете все лето с луком по лесам или ходите по окрестным тавернам, рассказывая истории. В конце сезона, посвященного практическим занятиям, произведите стрессовый бросок. Если полученный результат в три раза превосходит текущий параметр вашей способности, вы получаете три пункта опыта, если вдвое – два пункта, если бросок показал равное с параметром число, то практика принесла лишь один пункт опыта. Полученные пункты опыта добавляются к тому умению или дарованию, которое вы развивали. Провал означает, что вы сделали какую-либо грубую ошибку, или вам просто не повезло – сезон не приносит вам ничего, кроме расстройства.

Также возможно практиковаться в применении заклинания и в конце концов усовершенствовать его. Маг может посвятить один сезон практическим занятиям с заклинанием, и в конце сезона он получит количество пунктов опыта, равное параметру его Интеллекта для усовершенствования заклинания.

Повседневность и среда обучения

Повседневная среда

Персонаж может получить опыт в случайных знаниях, сталкиваясь с ними в повседневной жизни. Каждый сезон, в течение которого персонаж постоянно встречается с необходимостью применить конкретное случайное знание, он получает два пункта опыта, если имеет положительный параметр Интеллекта, или один пункт в любом другом случае. Такой метод обретения знаний не может поднять параметр случайного знания персонажа выше 4.

Подобное обучение всегда субъективно, и рассказчик будет судить, получает персонаж какой-либо опыт или нет. Например, жизнь в общине, члены которой разговаривают на языке, неизвестном персонажу, за один сезон, скорее всего, обучит его языку. Но если персонаж в похожей ситуации усердно учится в университете, в стенах которого говорят исключительно на латыни, а в общину возвращается только на ночь, он вряд ли выучит что-то помимо нескольких необходимых фраз.

Лекции

Чтение курса лекций – прием формального обучения, основанный на тексте. Он используется только для преподавания знаний. На лекции может обучаться одновременно большое количество студентов. Сумма Контактности и Лекторского Мастерства преподавателя является пределом количества учеников, которых одновременно может обучать этот преподаватель.

Каждый слушатель лекций получает количество пунктов опыта, равное сумме (Контактность лектора + Лекторское Мастерство Лектора + половина параметра качества текста, использованного для обучения + Интеллект студента), деленной на пять (округляя вверх).

Для того, чтобы продолжать получать опыт от прослушивания лекций, студент должен либо слушать нового преподавателя, читающего лекции по все тому же тексту, либо прежнего лектора, обратившегося к новой книге. Повторное посещение того же самого курса лекций не принесет студенту новых знаний.

Диспут

Диспут – метод обучения дисциплинам и знаниям, основанный на постановке вопросов и ответах на них. Преподаватель может обучать по данному методу только одного ученика, при этом учитель должен иметь по меньшей мере параметр 5 в дисциплине или 3 – в знании, которые изучаются в ходе диспута.

Сумма (Интеллект преподавателя + Диспут преподавателя + Интеллект студента + 6) является тем числом пунктов опыта, которое учащийся добавляет к параметру изучаемой дисциплины. При изучении знаний, таже самая сумма делится на пять: это то количество пунктов опыта, которое добавляет обучаемый к параметру знания (округляя вверх). За один сезон параметр конкретной дисциплины или знания может быть улучшен максимум на три. Ни в коем случае студент не может получить таким образом параметр, превышающий соответственный параметр преподавателя. Пока параметр определенной дисциплины или знания у преподавателя выше, чем у студента, студент может получать опыт в диспутах.

Магические дисциплины и обычные знания могут также постигаться во время занятий в мастерской, связанных с изучением письменных пособий и чистой волшебной энергии. Об этом см. Главу "Мастерская мага".

Старение

Старость приходит и к богатею и к бедняку, становясь предвестником смерти. Маги умеют приготовлять эликсиры молодости, но они все равно не предотвра-

тят неизбежного влияния времени. Правила, представленные здесь, отражают разрушительные процессы, эффекты которых накапливаются в человеческом теле и разуме, высасывая жизненные силы. Ваш отряд может решить отправить персонажа в отставку раньше, чем старость ляжет на его плечи непосильным бременем и станет причиной трагических ошибок. Лучше остаться в памяти стойким воином или хладнокровным волшебником, чем слабоумной, трясущейся от старости развалиной.

Персонаж начинает выказывать первые признаки подступающей старости после 35 лет. После того, как персонаж пройдет рубеж возраста, равный сумме 35 и Выносливости персонажа, в конце каждой зимы – в самое суровое и трудное время года в средние века – он должен делать бросок на старение. Обычно используется качественный бросок, но в случае употребления персонажем эликсира молодости применяется простой бросок. Увеличивайте результат на единицу за каждое полное десятилетие, прожитое персонажем (например, при 37 годах добавляется +3), на единицу за каждый пункт старения, который получил к этому моменту персонаж, и добавьте модификатор из Таблицы Сословных модификаторов старения сословий, который отражает влияние условий жизни сословия, к которому принадлежит персонаж. Если персонаж использует эликсир молодости, измените бросок на -1 за каждые 5 пунктов ученой степени мага, создавшего эликсир. Если общий результат больше 6, обратитесь к Таблице Старения.

Старение и изъяны

Возраст оказывает на людей разрушительное воздействие, и различные изъяны – лишь наиболее очевидные следы этого процесса. Изъян может быть выбран для персонажа как игроком, так и рассказчиком. Раздражающий изъян – лишь предвестник того, что грядет, и он пока не связан ни с какими штрафами. Игрок должен отметить в листе персонажа, в чем суть изъяна, и проставить его параметр 0, и в дальнейшем должен стараться отыгрывать наличие данного изъяна у персонажа. Если персонаж получает заметный изъян, в организме развивается более серьезный дефект, например катаракта. Такой изъян имеет параметр 1. Наконец, критический изъян с параметром 2 – нечто очень серьезное, например падение завершается переломом бедра и навсегда делает персонажа хромым.

С годами изъяны прогрессируют. Персонаж может получить (и, скорее всего, получит) новые изъяны разной степени сложности. Сам ход саги, как правило, определяет, появились ли у персонажа новые изъяны или развились старые. В последнем случае игрок производит простой бросок, в зависимости от результата, увеличивает параметр изъяна. Если результат меньше 9, изъян ухудшается на число, установленное в Таблице Старения – добавьте указанное значение к текущему параметру. Параметр изъяна играет роль штрафа ко всем броскам, как-то связанным с ним.

Изъян с параметром 6 и более является калечащим. Например, если персонаж имеет физический изъян "Развивающаяся Слепота" с параметром 4, он все броски, связанные со зрением, производит со штрафом -4. Если параметр этого изъяна достиг 6, персонаж становится слепым.

Ни один изъян не может иметь параметр больше 6, и ни один персонаж не может иметь больше пяти изъянов. Игрок может выбрать приобретение пункта Старения вместо получения нового изъяна или ухудшения старого (или же, если персонаж уже имеет пять изъянов с параметрами 6, он вынужден брать пункты Старения). Персонаж с 10 пунктами старения умирает естественной смертью.

Для игрового персонажа смерть в возрасте около 50 лет является нетипичной. Правда, до глубокой старости доживают немногие – Мифическая Европа дает мало шансов умереть естественной смертью. Если кто-то из вашего отряда умирает от старости, он преодолел некоторую черту, переступить через которую суждено немногим: он сумел выжить в этом опасном мире.

Эликсиры молодости

Маги, никогда не имевшие желания довольствоваться жребием простых смертных, варят снадобья, которые замедляют их старение. Но помните: если персонаж, употребивший эликсир молодости, приобрел некий изъян, был вынужден развить уже имевшийся изъян или получил пункт старения, эликсир перестает действовать. Магу надо готовить новое снадобье. См. информацию об эликсирах молодости на стр.101.

Таблица Старения

Бросок на старение	Эффект	Параметр изъяна
7–9	Раздражающий физический изъян	0
10–14	Заметный физический изъян	1
15	Заметный умственный изъян	1
16–17	Критический физический изъян	2
18	Критический умственный изъян	2
19+	Один пункт старения	–

Таблица Сословных модификаторов старения

Сословие	Модификатор
Бедный крестьянин	+2
Обычный крестьянин	+1
Обычный горожанин	0
Богач	–1
Высшая знать	+2

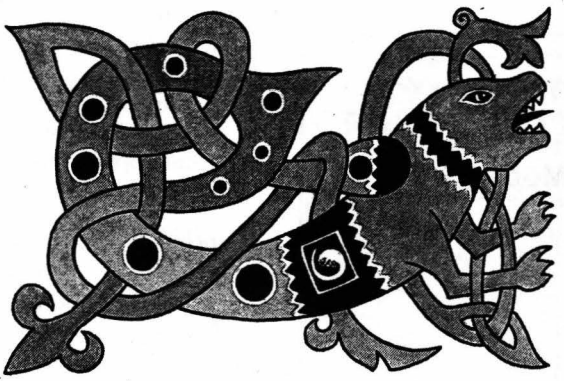
Репутация

Репутация – приблизительная мера того, чем персонаж известен и среди каких кругов населения. Каждая репутация характеризуется названием (например, Безумец или Храбрец) и числовым выражением от 1 до 10. Редко кто достигает репутации выше 5. Каждая репутация приписывается к особой группе людей, на которую она распространяется. Репутация обычно проявляется в таком виде: "Вор 3 среди жителей Парижа" .

Число, связанное с репутацией, может быть использовано в качестве модификатора к броскам в тех случаях, когда персонаж с определенной репутацией взаимодействует с теми людьми, среди которых его репутация известна. Будет модификатор положительным или отрицательным, вы выясните в конкретном случае: это зависит от того, в чем суть вашей репутации, и от того, как к такой репутации относятся люди, с которыми вас свела судьба в конкретный момент. Например, персонажу с вышеприведенной репутацией будет труднее (штраф -3) убедить городскую стражу в том, что он праздно гуляет по городу без определенных намерений. Зато при встрече с представителями той общественной прослойки, что не чурается подозрительных заработков, эта репутация может стать бонусом. Конечно, далеко не все, с кем вы будете общаться, будут непременно интересоваться вашей репутацией. Принимая работу у плотника, вы так же безразличны к его репутации прелюбодея, как он – к вашей репутации шулера.

Иногда люди уделяют мало внимания той репутации, которая их касается (судя по принадлежности их к той категории людей, к которой приписана репутация). Далеко не каждый парижанин знает, что парень из первого примера – вор. При наличии неопределенности в вопросе, знают в некоем месте о репутации персонажа или нет, сделайте простой бросок и прибавьте к нему параметр репутации: если результат больше пяти, значит ваша репутация достаточно известна. Далее, для того, чтобы репутация принималась в расчет, люди, с которыми взаимодействует персонаж, должны знать о том, кто он такой. Если упомянутый выше вор скрывает свое настоящее имя (или, тем более, внешность), никто не подумает что он – именно тот известный преступник, о котором слышал весь Париж.

По решению рассказчика репутация может повышаться и понижаться. Если персонаж совершает деяние, оправдывающее и укрепляющее его репутацию, она растет. Если персонаж, наоборот, совершает несвойственный людям его репутации поступок, репутация снижается. Это не моментальное событие: сначала новости должны разойтись по округе, получить подтверждение, обрасти слухами. Персонаж с репутацией "Вор 3 среди жителей Парижа" не увеличит своей репутации, если станет известно о его поимке и казни. А вот если ему удастся стянуть что-то ценное, да еще опередить маститого собрата-вора, нацелившегося на тот же предмет, тогда это действительно поспособствует росту репутации. Конечно, кража должна быть замечена, иначе никто и говорить не будет о его успехе. Точно так же распространяется весть и о деяниях, уменьшающих репутацию.



★ IV. Герметическая магия ★

В восьмом столетии волшебнику Николаю Благоусту удалось разработать универсальную теорию магии, и это стало началом истории Ордена Гермеса. Наиболее важное достижение герметической теории выражалось в том, что новая традиция магии позволяла волшебникам разных школ и направлений обмениваться знаниями. До того, как появилось учение Благоуста, практическая магия была исключительно индивидуальным, и поэтому ограниченным, искусством. Возможность накопления и обмена знаниями позволила герметическим магам получить неоспоримое преимущество над всеми остальными волшебниками. Однако универсальная теория не лишена недостатков. Противники системы полагают, что строгая внутренняя регламентация Герметической Традиции отнимает у наиболее одаренных магов возможность открывать те пути развития волшебного ремесла, которые наиболее соответствуют их стремлениям, и вся шаблонная система герметизма может считаться полезной лишь для посредственного волшебника, который нуждается в том, чтобы его вели за руку по узкой тропе постижения магии.

Герметическая Традиция – это только малая часть великого мира волшебства. Существуют негерметические маги различных европейских традиций, чья система заклинаний может быть могущественной в отдельных областях, но в любом случае она не такая гибкая, как система Благоуста. Ходят слухи, что сообщества волшебников в Аравии и в далеком Китае практикуют магию, полностью отличную даже от той, что предпочитают негерметические маги Европы. Как бы то ни было, настоящие правила призваны ознакомить читателя только с Герметической Традицией. Рассказчик же может смело создавать негерметическую магию, которая будет находить свое отражение в способностях чудовищ и колдунов, а также в волшебных вещах, не вписывающихся в рамки правил настоящей книги. Пусть магия остается таинственным искусством даже для тех, кто думает, что выучил все правила наизусть.

Герметическая магия очень эффективна, но не всегда идеальна. Данные правила отражают только тот результат, который маги надеются получить, занимаясь волшебством. Хотя их ожидания обычно оправдываются, конечный эффект заклинаний зависит от бесчисленных и не всегда предсказуемых факторов, включая лунные фазы, духовную природу объекта колдовства, настроение мага и т.п. Это позволяет рассказчику применять воображение при интерпретации правил и описании итогового результата заклинания.

Герметические дисциплины

Термин "дисциплины" охватывает две магические категории, которые совместно проявляются при использовании волшебства: техники и формы. Техники описывают основные виды действий, которые проводятся с помощью магии, а формы – природные материалы, на которые оказывает действие магия. Техника обозначается отглагольным существительным, и название формы ставится после названия техники в родительном падеже. Словосочетание, включающее оба названия, описывает общие функции группы заклинаний. Например, группа заклинаний "Созидание Огня" использует технику Созидания и форму Огня и производит свет, тепло или огонь. "Обращение Огня" трансформирует каким-либо образом свет, тепло или огонь, возможно, увеличивая интенсивность, размер или форму.

У мага степень владения каждой из дисциплин описывается числовым параметром, подобным параметру в способностях. Параметры дисциплин означают умение работать с каждой из различных областей магии. Сами по себе дисциплины не являются конкретным знанием; они представляют собой различные магические пути, с помощью которых вы выражаете себя. Отражением этого факта является то, что ваш параметр формы помогает вам сопротивляться заклинаниям данной формы и избегать обычных, немагических опасностей, которые ассоциируются с этой формой. К примеру, ваш параметр Огня дает вам бонус при расчете сопротивления огню и холоду.

Ниже перечисляются все пятнадцать дисциплин (5 техник и 10 форм), а также объясняется их содержание.

Техники

Обращение (Об)

Это искусство преобразования и изменения вещей. С его помощью возможно повелевать внутренними механизмами трансформирования, которое тем проще, чем сильнее связь между исходным объектом и результатом превращения. Например, относительно несложно превратить кленовый лист в яблоко, но намного труднее сделать из того же листа (живого, гибкого, растительного) стальной меч (мертвый, жесткий, металлический).

Постижение (По)

Постижение – это искусство получения информации. Все вещи в мире связаны между собой, и Постижение позволяет магу, проникающему в тайны этих связей, видеть, слышать и узнавать то, что недоступно простому смертному.

Разрушение (Ра)

Все вещи, всех тварей и всех людей бренного мира объединяет одно сходство: рано или поздно они перестают существовать. Тот, кто понимает сущность этого вселенского процесса, может использовать магию для его ускорения. Старение, разложение и гниение заложены внутрь любого мертвого или живого объекта и могут быть использованы для того, чтобы его уничтожить.

Созидание (Со)

Данная дисциплина позволяет создавать материю, энергию и прочие объекты буквально из ничего. При-

меняя заклинание Созидания, вы на один миг погружаетесь в состояние трансцендентальной медитации и соединяетесь с царством форм, где все предметы, которые были, есть или будут существовать, покоятся в виде идеальных образов. Ваше волшебство обнаруживает необходимую форму и переносит ее в реальный мир, создавая в нем ее отражение. Предметы, созданные магией, ближе к миру образов, чем любые земные вещи, и поэтому они идеальны со всех точек зрения. Дисциплину создания также можно использовать для возвращения объектам их изначального состояния, например для исцеления сломанной руки или воссоединения осколков разбитой вазы.

Управление (Уп)

Данная дисциплина позволяет повелевать материей и влиять на поступки живых существ. Один тип заклинаний Управления может заставить предмет парить в воздухе, другой – изменить поведение какого-либо индивидуума.

Формы

Вода (Вд)

Термин "вода" в названии дисциплины относится ко всем видам жидкостей. Данное направление магии дарует доступ к мощи вышедшей из берегов реки и к ледяному спокойствию горного озера.

Воздух (Вз)

Это дисциплина воздуха, ветров и погоды. Подлинное чувство полета может испытать лишь человек, знакомый с заклинаниями Воздуха.

Дух (Ду)

Данная форма заклинаний управляет разумом, мыслью и духом. Именно эта дисциплина магии наиболее близко подошла к контролю над бессмертной душой. С помощью волшебства Духа маги могут манипулировать тем, что они именуют "ядром души": памятью, воспоминаниями и эмоциями. Эта магия действует также на существ, не обладающих материальным телом, например, на призраков, так как подобные создания удерживают себя в реальном мире исключительно силою своего духа.

Земля (Зе)

Дисциплина занимается стихией земли и всеми ее материальными проявлениями, такими, как почва и камень. Магия Земли воздействует на самое основание материального мира. Эта магия могущественна, но нужно помнить, что данная стихия не склонна к переменам: как тяжело оторвать большой камень от земли, так тяжело и волшебству повлиять на этот камень.

Иллюзия (Ил)

Видения и мороки – вот основы этой магической дисциплины. Иллюзии воздействуют только на чувства и никогда – на материю. Мастера магии Видений умеют отделять ощущение предмета от самого предмета и передавать это ощущение другим. Явь и восприятие не всегда подобны друг другу, чем и пользуются эти мастера.

Метамагия (Мм)

Эта форма описывает чистую магическую Силу. Конечно, все дисциплины опираются на чистую энергию и общий потенциал волшебства, но данная дисциплина занимается процессом использования магии как таковой, позволяя устанавливать еще более полный контроль над итоговым результатом заклинания. Метамагия эффективна при контакте с демонами, существами, использующими волшебство непосредственно для своего существования. Однако связь с демоном таит в себе непредсказуемые опасности и противоречит кодексу Ордена Гермеса.

Огонь (Ог)

Дисциплина Огня отвечает не только за огонь, но и за тепло, и за свет. Огонь – наиболее живая из четырех классических стихий: он способен двигаться, питаться и расти. Подобно живому существу, огонь может быть убит тремя другими стихиями: засыпан землей, залит водой и задут ветрами. Положение огня между инертной материей и живыми существами дает ему преимущества обеих категорий.

Плоть (Пл)

Эта дисциплина касается физической оболочки человека и подобных ему существ, которым создатель подарил душу. Она управляет всеми процессами, проистекающими внутри тела, при условии, что тело связано или было связано с бессмертной душой.

Твари (Тв)

Под средневековым словом "твари" понимаются любые представители фауны: насекомые, моллюски, звери. Заклинания Тварей не могут воздействовать на человека, ибо человек, в отличие от животных, обладает бессмертной душой.

Травы (Тв)

Эта форма соответствует миру флоры: миру цветов, трав, деревьев. Магии Трав подвержены и неживые объекты из царства флоры, включая предметы, сделанные из дерева.

Чистая энергия

Сила магии в чистом, сыром виде зачастую содержится в объектах физического мира. Она может быть заключена в материальную оболочку или волшебниками, или самой природой. Эту сила, заключенная в некоторый объем вещества, принято называть чистой энергией. Маги находят массу применений для этой энергетической субстанции.

Чистая энергия всегда соотносится с одной из техник или форм Герметической Традиции. Существует энергия Огня, энергия Созидания и даже энергия Метамагии. Вид предмета, который содержит в себе магическую энергию, соответствует относящейся к ней дисциплине. Энергия Тварей может быть обнаружена в крови, шкуре или рогах некоторых зверей, энергия

Трав содержится в коре или соках деревьев, энергия Земли – в драгоценных камнях и так далее. Когда чистая энергия используется магом, предмет, в котором она была заключена, теряет свое волшебное содержание, и, как правило, меняет и внешний облик, разлагаясь, плавясь, разламываясь или просто рассыпаясь в прах.

Чистая энергия может применяться во многих случаях. Например, при усилении действия заклинания, при проведении ритуала, при изучении соответствующей магической дисциплины и для того, чтобы сделать эффект магии вечным. Понятно, что маги чрезвычайно высоко ценят чистую энергию. Часто она используется как меновой товар, своеобразный аналог денег. Имеются и единицы измерения чистой энергии, которые волшебники назвали "пешками". Десять пешек составляют одну ладью, а десять ладей – одного ферзя. Ферзь – это такое количество чистой энергии, которое способно войти в предание. Только о легендарных магах рассказывают, что они обладали одним или несколькими ферзями энергии.

Часто маги носят кольца и ожерелья, куда вложена чистая энергия. Это должно продемонстрировать противнику, что владелец украшения сможет постоять за себя, используя для обороны драгоценное магическое сырье.

Пределы возможностей магии

Магия являет собой могущественное искусство, но и она не всесильна. Существуют законы, по которым она работает, и границы, которые не может преодолеть волшебство. Эти ограничения магической деятельности проистекают из постаристотелевских представлений об устройстве мира. Коперник, Ньютон и Кант еще не родились, и средневековая магия оперирует средневековыми реалиями, поэтому Герметической Традицией возможностей определены следующие границы.

Предел Лунной сферы

Герметической Традиции не подвластна Лунная сфера, согласно Птолемею, самая близкая к Земле, а также все, что находится над ней.

Предел Божественной воли

Герметические маги не могут противодействовать Воле Всевышнего, а также воле Повелителя Преисподней. Поэтому они не могут предугадать место и время явления чуда, проникать в память или поднимать тело человека, погребенного согласно церковным обрядам, влиять на Истинную Веру или узнавать, что в действительности скрывается за заманчивыми предложениями демона.

Предел Бессмертной души

Магия Герметической Традиции не может оказывать влияния на бессмертные души, а также создавать наделенных душой существ или возвращать покойников к жизни.

Предел Природы вещей

Герметическая магия не способна изменять внутреннюю природу материи. Она не может остановить или обратить вспять старение, предотвратить наступление Сумерек мага, повлиять на способность превращаться перевертышей-бьёрнарцев, а также создавать, уничтожать или видоизменять сверхъестественную ауру.

Предел Сотворения

Герметическая магия не может производить эффекты, длящиеся вечно, без использования чистой энергии. Сюда относится и возможность полного исцеления.

Предел Течения времени

Герметические маги не могут влиять на нормальный ход времени. Магия не может изменить прошлое, и может влиять на грядущее, лишь внося поправки в события настоящего.

Предел Внутренней энергии

Герметическая Традиция может повысить уровень магических знаний у любого индивидуума. Например, с

помощью волшебства невозможно добиться того, чтобы какой-либо маг знал большее количество заклинаний, чем ему доступно.

Предел Мистической связи

Герметический маг не может воздействовать на какую-либо цель, которая находится вне пределов видимости, без использования мистической связи.

Необходимо всегда помнить, что в "Искусстве Волшебства" физические законы, как их понимали в средневековье, это не выводы каких-либо научных исследований, а реальные факты. С помощью магии вы можете поднять камень, игнорируя земное тяготение, но не можете отменить самого тяготения; вы можете заглянуть в прошлое, но не способны его исправить.

Все пределы Герметической Традиции прекрасно известны магам, но они не останавливаются перед этими границами и постоянно стремятся их преодолеть. Многие знаменитые маги потратили десятилетия своей жизни на то, чтобы только заглянуть за эти пределы. Любой, кому удастся выйти за жесткие ограничения Герметической Традиции, безусловно, сразу станет знаменитым, и слава его сравняется с почитанием основателей Ордена.

Применение заклинаний

Большинство магов умеют колдовать довольно значительное количество заклинаний. Заклинания, по сути, являются отражением того, что знает маг в той или иной дисциплине. При создании персонажа-мага вы выбираете заклинания, которыми ваш маг уже владеет, и в процессе игры можете приобрести и другие заклинания, изучая или разрабатывая их.

Заклинания подразделяются на ступени, по уровню их мощи. Более сильные заклинания принадлежат более сильной ступени. Маги обычно не пользуются словом "ступень", применяя вместо него понятие "круг", соответствующее пяти ступеням. Таким образом, заклинания с первой по пятую ступень относятся к первому кругу, с шестой по десятую – ко второму и т. д.

Типы заклинаний

Герметические заклинания делятся на два типа: произвольные и форматные. Сверхъестественный эффект обоих типов обеспечивается обращением к необходимым дисциплинам и использованием нужных слов и жестов.

При колдовстве произвольного заклинания вы применяете слова и жесты, которые, по вашему мнению, создадут искомый вами эффект. При этом учитываются и такие переменчивые, но важные факторы, как время дня, астрологические события, размер и форма объекта воздействия и т. п. Таким образом, произвольная магия универсальна, но зачастую непредсказуема. Кроме того, произвольные заклинания сильно ограничены во времени и пространстве.

При колдовстве форматных заклинаний, вы используете известные вам магические формулы, шаблоны, о которых вы точно уверены, что они дают конкретный искомый эффект, как правило, не зависящий от внешней среды. Заклинания, создаваемые по заученному вами формату, по силе своей намного превосходят произвольную магию, но не отличаются той гибкостью, которая присуща последней. Вы не можете менять внутренней структуры формата заклинаний, и потому ограничены теми эффектами, которые допускает данная формула. Зато форматная магия обладает другим неоспоримым преимуществом: она способна производить долговременное воздействие и даже делать эффект заклинания вечным при использовании чистой энергии.

К форматным относятся и ритуальные заклинания, требующие для их применения различных церемониальных действий и наличия чистой энергии. Эффекты, достижимые ритуальной магией, – самые мощные из всех, доступных герметическому магу. Однако ритуальные заклинания еще менее гибки в применении, чем обычные форматные, и требуют значительных затрат времени, усилий и средств.

Произвольные заклинания

Произвольное заклинание может быть использовано для создания практически любого возможного эффекта, так как вы формулируете все аспекты заклинания за короткое время, ориентируясь ситуацию, на которую хотите повлиять данным заклинанием. Для того, чтобы определить результат использованного произвольного заклинания, вы и рассказчик сначала должны понять, какую именно технику и форму будет задействовать колдуемой заклинание. Кроме того, вы имеете право решить, пожертвовать ли одной степенью бодрости для усиления заклинания. Если вы решили потратить степень бодрости, то вам придется делать стрессовый бросок при определении удачи использования заклинания. Если вы отказались пожертвовать степенью бодрости, то вы в данном случае будете производить или обычный, или стрессовый бросок, в случае, когда текущая ситуация может нести потенциальную опасность.

Когда вы определились со всеми возможностями, включенными в процесс колдовства, сделайте соответствующий бросок, прибавьте параметры техники и формы заклинания, а также ваши параметры Интеллекта и нагрузки. Результат разделите на два, если вы использовали степень бодрости, а если нет, то на пять. Полученный при делении итог является ступенью заклинания, которое вы проколдовали.

Обратитесь к замечаниям по руководству в описании соответствующей формы и техники (см. Главу IV – Заклинания), чтобы узнать, достаточна ли ступень проколдованного заклинания для того, чтобы произвести желаемый эффект. Если полученная при броске ступень слишком низка для такого эффекта, может вступить в действие подобный, но меньший эффект, равный ступени проколдованного заклинания, если он вообще возможен (например, расстояние или зона действия заклинания уменьшаются). Если общий результат броска равен или меньше нуля, заклинание

считается, не вступившим в силу, и не дает никаких эффектов. Если же результат был достаточен для того, чтобы заклинание сработало нормально, то оно имеет базовые дальность, длительность и зону, указанные в соответствующем разделе по задействованным форме и технике. Если вы намерены изменить эти переменные заклинания, то руководствуйтесь замечаниями в том же разделе.

При удачном колдовстве произвольного заклинания полезно запомнить полученную итоговую сумму, так как она может потребоваться для определения успеха сопротивления магии того объекта, для которого предназначалось заклинание (см. "Сопротивление магии" стр.78).

Рассмотрим следующий пример. Маг подошел к неглубокой речке с каменистыми берегами и желает переправиться на тот берег. Он не хочет замочить свою обувь и полы платья, а потому намерен перевернуть несколько крупных камней на дне так, чтобы они выглянули из воды и образовали что-то вроде тропинки. Ему неизвестны форматные заклинания, имеющие такую специфическую функцию, и он решает колдовать произвольно. Дисциплинами, описывающими желаемый эффект, будут Управление (так как он намерен передвигать объекты) и Земля (так как камни порождены этой стихией). Соответствующие параметры мага в указанных дисциплинах равны 10 и 6, Интеллект мага +3. Он не нагружен какими-либо тяжелыми предметами. Поскольку результат данного заклинания не является особенно важным для мага, он решает не тратить на него одну степень бодрости. Поскольку никакая опасность не угрожает магу как в случае удачи, так и в случае небрежности заклинания, он делает обычный бросок и получает 7. К 7 он прибавляет 10 (Управление) + 6 (Земля) + 3 (Интеллект) + 0 (нагрузка) и получает 26. Разделив сумму на пять (потому что он не тратил степени бодрости), он имеет итоговую ступень заклинания 5. Обратившись к руководству в Главе IV, в разделе Земля: Управление Землей, мы узнаем, что 5 ступень позволяет переместить небольшой объем почвы. В данном случае магу не удалось передвинуть камни, но тонкий слой песка он все же поднял со дна речки.

Если бы в этом же примере маг решил израсходовать одну степень бодрости, то он делил бы сумму, 26, не на пять, а на два и получил бы в итоге 13. Этого достаточно для перемещения небольшого объема камня, возможно, одного или двух, которые положили бы начало задуманному "мостику" через речку.

Если среди известных вам форматных заклинаний имеется какое-либо заклинание с эффектом, подобным для планируемого произвольного заклинания, то вы можете получить бонус к броску на определение его ступени, потратив одну минуту на сравнивание составляющих обоих заклинаний. Этот бонус будет равен кругу (ступень заклинания, деленная на пять) подобного форматного заклинания. Если вас прервали в процессе поиска сходства между заклинаниями, сделайте стрессовый бросок на Интеллект + Концентрацию 6+. Если бросок не удался, то вас отвлекли и вы упустили суть сходства обоих заклинаний. Можно попытаться найти его снова, потратив еще одну минуту.

Подобие заклинаний

Всегда полезно, колдуя произвольно, знать подобное форматное заклинание. Для того, чтобы заклинания считались подобными, они должны отличаться друг от друга какой-либо одной-единственной деталью из нижеперечисленных.

- Иные дальность, длительность и зона заклинания.
- Подробности производимого эффекта несколько ные. Например, создается объект немного иной формы или объект иначе перемещается под действием заклинания.
- Различаются вспомогательные дисциплины для изучения или колдовства заклинания.
- Заклинания ограничены по-разному. Например, одно из них требует мистической связи, а другое – дорогостоящего материального компонента.
- Различна мощь производимого эффекта. Например, заклинания наносят разное количество ущерба или создают источник света разной яркости.
- Различается тип цели заклинания. Например, одно воздействует на зверей, а другое – на человека, или одно ломает камень, а другое – металл.

Если заклинания отличаются не одной, а большим количеством деталей, то они не могут считаться подобными.

Форматные заклинания

При использовании форматного заклинания маг твердым голосом произносит волшебные слова и делает руками особые жесты. Эти слова и жесты запоминаются в ходе изучения заклинания в мастерской. Формат заклинания содержит в себе всю информацию, манипулирующую энергией для достижения известной цели.

При колдовстве форматного заклинания совершается обычный бросок или стрессовый, при стрессовой ситуации. К полученному числу прибавляются соответствующие параметры техники и формы – Выносливость и нагрузка. Если сумма больше или равна ступени заклинания, которое вы пытаетесь использовать, то заклинание успешно срабатывает без каких-либо побочных эффектов. Если полученный результат меньше ступени заклинания не больше, чем на 10, то заклинание также срабатывает, но вы теряете одну степень бодрости. Если же данная сумма ниже изначальной ступени заклинания больше, чем на 10, то заклинание не вступает в силу и вы в дополнение теряете одну степень бодрости.

При удачном колдовстве полезно запоминать полученную итоговую сумму, так как она может потребоваться для определения успеха сопротивления магии того объекта, для которого предназначалось заклинание (см. "Сопротивление магии" стр.78).

Ритуальные заклинания

Ритуальные заклинания требуют намного больше энергии и концентрации, чем обычные произвольные

или форматные заклинания, и сам процесс их использования довольно сильно отличается. Такие заклинания призваны вносить глобальные изменения, которые не могут быть сделаны при помощи иных методов магии.

Форматные и произвольные заклинания ограничены следующими пределами:

- Они не могут воздействовать на зону большую, чем вы способны охватить взглядом (хотя вы можете удалиться от места наложения эффекта, и магия останется в силе), за исключением случаев применения чистой силы во время колдовства форматного заклинания.
- Их длительность не может превышать одного лунного месяца, за исключением случаев применения чистой силы во время колдовства форматного заклинания.
- Они не могут быть использованы для того, чтобы узнать, что произошло в прошлом и что совершится в будущем.

Ритуальные заклинания созданы для того, чтобы преодолеть эти тесные рамки. Для того, чтобы попытаться проколдовать ритуальное заклинание, необходимо провести 15 минут в непрерывной концентрации на каждые 5 ступеней колдуемого заклинания. Кроме того, необходимо использовать 1 пешку чистой энергии на каждые 5 ступеней заклинания плюс еще одну пешку, если ступень заклинания не кратна пяти, и при делении имеется остаток. Используемая энергия должна соответствовать или технике, или форме заклинания.

Для определения успеха сделайте бросок на колдовство, подобный броску, производимому при применении форматного заклинания, и прибавьте параметр Концентрации. Поскольку ритуальное заклинание истощает организм и физически, и духовно, потеря степеней бодрости будет ощутимее, чем при других видах использования магии. Если ваш бросок на колдовство больше или равен ступени заклинания, то оно срабатывает, а вы теряете одну степень бодрости. Если сумма меньше ступени заклинания не более, чем на 10, то заклинание также срабатывает, а вы теряете две степени бодрости. Если же она меньше требуемой ступени более, чем на 10, то заклинание не вступает в силу, вы теряете две степени бодрости и вся чистая энергия, вложенная в заклинание, все равно считается израсходованной. Если ввиду потери степеней бодрости вы оказываетесь в состоянии за гранью последней отмеченной степени ("без сознания"), то вы пребываете в бессознательном состоянии дополнительный час.

При удачном колдовстве полезно запоминать полученную итоговую сумму, так как она может потребоваться для определения успеха сопротивления магии того объекта, для которого предназначалось заклинание (см. "Сопротивление магии").

В описании ряда ритуальных заклинаний указаны две дальности или две длительности. Если вы хотите использовать большее значение дальности или длительности, то вы должны провести в концентрации дополнительные 15 минут и использовать одну дополнительную пешку чистой энергии на каждые 5 ступеней заклинания, за каждое смещение от нижнего значения дальности и длительности. То есть, если вы хотите увеличить и дальность, и длительность заклинания, то вы должны концентрироваться 45 минут и потратить 3 пешки чистой силы на каждые 5 ступеней ритуального заклинания.

Вспомогательные дисциплины

Большинство заклинаний является комбинацией двух дисциплин: техники и формы. Отдельные заклинания, однако, могут быть составлены и из большего количества дисциплин. К примеру, в заклинании, которое превращает человека в птицу, используются техника Обращения, форма Плоти (поскольку трансформируется человеческое тело) и вдобавок форма Тварей (поскольку конечный результат будет относиться к фауне). К двум основным дисциплинам, Обращению и Плоти, прибавляется вспомогательная – Твари.

В описании заклинаний сообщается, используются ли в нем вспомогательные дисциплины, и если да, то какие. Вспомогательные дисциплины усложняют процесс колдовства заклинания, так как для его успешного применения маг должен хорошо владеть большим количеством дисциплин. При расчете успеха заклинания вы всегда используете более низкий из двух параметров: основной дисциплины или соответствующей вспомогательной дисциплины (то есть если вспомогательная дисциплина – техника, то используется наименьший параметр из двух: основной техники заклинания и вспомогательной дисциплины; если вспомогательной является форма, то и сравнивается она с параметром основной формы). В приведенном примере, если допустить, что маг, превращавший некого человека в птицу, располагал параметрами Плоти 13 и Тварей 6, то при расчете броска на колдовство вместо параметра формы 13 будет использован параметр формы 6. Если бы у того же мага параметр Тварей был выше параметра Плоти, то в таком случае именно последний использовался бы при исчислении удачи броска, так он ниже.

Иногда в заклинании в качестве вспомогательных дисциплин упоминаются и техника и форма. Тогда на месте обоих параметров дисциплин (и техники, и формы) используются более низкие значения. Если в заклинании как вспомогательные указаны две формы, то в данном случае выбирается наиболее низкий параметр формы из трех: основного и двух дополнительных. Все добродетели и пороки, связанные с магическими дисциплинами, применимы и к вспомогательным дисциплинам.

Вспомогательные дисциплины заклинания учитываются, когда вы его разрабатываете, изучаете или колдуете. Данные дисциплины не учитываются для расчета сопротивления объекта заклинания вашей магии. В этом случае всегда используется основная дисциплина заклинания, даже тогда, когда параметр вспомогательной дисциплины выше соответствующего параметра основной.

Вспомогательные дисциплины для произвольных заклинаний определяются по тем же правилам, что и для форматных заклинаний. Если будет решено, что желаемый эффект достижим лишь при использовании

вспомогательных дисциплин, это может снизить ваш шанс удачно применить произвольное заклинание, в случае, если параметры этих дисциплин меньше параметров основных дисциплин.

Вариативные дисциплины

Некоторые вспомогательные дисциплины не указаны в описании заклинания, так как они учитываются лишь в случае, если данное заклинание применяется в особом, нестандартном варианте (они не учитываются, когда вы разрабатываете или изучаете данное заклинание). Такие вспомогательные дисциплины именуются вариативными. Вы сами выбираете, какие дисциплины задействовать при колдовстве заклинания, поэтому его эффективность для конкретных объектов целиком зависит от вашего выбора. При расчете успеха заклинания используются наиболее низкие параметры техники и формы из всех, которые вкладываются в данное заклинание.

Прицеливание

Некоторые заклинания воздействуют непосредственно на объект, хотя сам объект может использовать сопротивление магии.

Другие заклинания создают особые носители энергии, например огонь, которые уже вступают в прямой контакт с объектом заклинания. Для того, чтобы цель подверглась действию заклинания, в данном случае необходимо, чтобы носитель энергии попал точно в цель. Например, чтобы ослепить противника яркой вспышкой, вы должны направить источник этой вспышки ему на зрительные органы. Для применения подобных заклинаний необходимо сделать бросок на прицеливание. В описании заклинания, требующего такого броска, указано, что оно "прицельное", и указан модификатор для прицеливания данным заклинанием.

Тип броска, производимого при прицеливании, зависит от ситуации. Если промах приведет к неблагоприятным последствиям или в любой другой стрессовой ситуации, делается стрессовый бросок. В противном случае делается обычный бросок. К броску добавляются Наблюдательность и Точность. Если сумма равна или превосходит установленный рассказчи-

Таблица Прицеливания

Базовый фактор сложности для прицеливания 3+. Модификаторы для него приведены ниже. Например, фактор сложности для быстро двигающейся цели на дальности "далеко" равен 9+.

Цель	Модификатор фактора сложности
Стоящая на месте или медленно движущаяся	0
Быстро движущаяся	+3
Бегущая	+6
Хорошо видимая	0
Скрытая (во тьме или в укрытии)	+3
Близко	0
Далеко	+3
На дальности "видимость"	+6

Примечание: Из фактора сложности вычитается размер цели.

ком фактор сложности (см. таблицу Прицеливания), вы попали в выбранный объект и заклинание будет работать в полную силу. Если вы промахнулись, то ваше заклинание может сработать на какую-либо цель перед, за или рядом с заявленной целью, а также иметь побочные эффекты. Рассказчик должен определить, что именно произойдет, если вы промахнулись. Если при вашем броске произошел провал, то эффект может полностью выйти из-под вашего контроля. Вместо того, чтобы попасть в противника, вы могли попасть в товарища по отряду, во что-нибудь, что пытались защитить или даже в себя самого. Решение о том, что именно случилось, принимает рассказчик.

Мистическая связь

Для применения некоторых заклинаний маг должен установить мистическую связь с объектом, согласно закону Предела Мистической связи. Для подобной связи необходим предмет, имеющий прямое отношение к цели заклинания. Такой предмет называется мистическим звеном. Это может быть либо непосредственная составляющая объекта заклинания (булыжник, если объект – вымощенная улица; подкова, если объект – конь; прядь волос, если объект – человек), либо какая-то сверхъестественная вещь, магически связанная с объектом (талисман волшебника, если объект – владелец талисмана).

Рассказчик определяет, что именно может послужить звеном для установления мистической связи с конкретным объектом заклинания. Например, маг может попытаться установить мистическую связь с ребенком, имея при себе его любимую игрушку и предполагая, что для этого ребенка игрушка является бесценной.

В описании заклинаний иногда, помимо обычной дальности заклинания, упоминается мистическая связь. Это означает, что данное заклинание может быть проколдовано лишь при наличии мистического звена, способного связать мага и его цель, и при этом заклинание все равно работает только в пределах его обычной дальности.

Сопротивляемость магии

Два разных параметра могут защитить вас от воздействия враждебной магии: устойчивость и сопротивление. Устойчивость к магии – врожденная особенность любого предмета или живого существа, присущая материи, из которой они состоят, и немагическая по своей природе. Большинство людей и животных обладают только устойчивостью к магии и лишены сопротивления. Поскольку большая часть заклинаний игнорирует устойчивость, магия легко действует на обычных людей. Если устойчивость должна учитываться при использовании заклинания, то в его описании сказано, как именно она работает (то есть какие именно броски необходимо произвести). Например, некоторые заклинания человек может отразить броском на Интеллект. Устойчивость всегда проверяется стрессовым броском. Как правило, удачный бросок означает, что заклинание не сработало на указанном объекте.

Сопротивление магии проистекает из различных источников: из внутренней магической природы, из святого благословения, из уровня владения герметической формой или из установленной ауры сопротивления. Сопротивление магии часто способно остановить заклинание еще до того, как оно попадет в цель. Сопротивление не исключает и не подменяет собой присущей всем объектам устойчивости к магии.

Если магу, являющемуся целью враждебного волшебства, не удалось удачно использовать ни устойчивость, ни сопротивление, он имеет шанс защититься при помощи быстрого заклинания (см.80).

Применимость сопротивления магии

Возможность использовать сопротивление против конкретного заклинания зависит от того, каким именно образом это заклинание на вас воздействует. Если оно воздействует на вас напрямую или через носитель энергии, то ваш параметр сопротивления учитывается. Если же заклинание воздействует на вас косвенно, изменяя ваше окружение, то в таком случае сопротивление не может вам помочь. Большинство иллюзорных заклинаний игнорируют параметр сопротивления магии, так как они существуют в вашем окружении и не оказывают прямого воздействия на вас.

Сопротивление магии действует против заклинаний Постижения, хоть не всегда отменяет их эффект полностью. К примеру, если маг при помощи заклинания Постижения наблюдает за вами, но вы при этом не подвергаетесь воздействию магии напрямую, то при удачном применении сопротивления вы поймете, что являетесь целью какого-то обнаруживающего заклинания. При этом вы не можете установить, что именно представляет собой это заклинание и кто его использовал. Те же заклинания Постижения, что проницают непосредственно в объект (например, чтение мыслей), могут быть полностью отражены удачным применением сопротивления.

Действие сопротивления магии

Сопротивление магии автоматически применяется, когда заклинание срабатывает на каком-либо персонаже, если данный персонаж обладает параметром сопротивления. В этом случае данный персонаж делает стрессовый бросок. К этому броску могут добавляться следующие модификаторы.

- Мощь: Эта особенность сверхъестественных существ отвечает и за сопротивление магии. Например, ангел с божественной мощью 22 имеет также и сопротивление 22.
- Аура сопротивления: Аура сопротивления может быть установлена герметическим магом на свое тело в ходе особенного ритуала. Обычно к сопротивлению добавляется параметр способности Создания Ауры Сопротивления, умноженный на пять.
- Владение формой: Параметр формы, соответствующий форме применяемого заклинания, если он наличествует у объекта заклинания, прибавляется к сопротивлению.

Если ваш результат броска на сопротивление превзошел результат броска противника на Проникновение (результат состоит из броска на заклинание + Проникновение) заклинанием, которым он воздействует

на вас, то данное заклинание не действует. То же самое относится к иным проявлениям враждебной магии, нацеленной против вас, будь то преимущество чудовища или чара волшебной вещи.

Параметр сопротивления у человека (или существа) учитывается только по отношению к самому человеку, тому, что он несет на себе, и тому, что он держит в руках; любые далеко выступающие части снаряжения, такие, как копье конника, не подпадают под прикрытие сопротивления магии. Рассказчик решает, что именно из снаряжения персонажа защищено сопротивлением магии.

Сопротивление магии срабатывает вне зависимости от того, враждебное или благотворное заклинание воздействует на объект, обладающий этим параметром. Можно добровольно отказаться от применения сопротивления магии. Сконцентрировавшись на снижении сопротивления, вы можете на время подавить ауру сопротивления и бонус, получаемый от владения формой заклинания. Аура сопротивления снова вступит в силу, когда вы этого пожелаете, и будет действовать как обычно, до следующего восхода или заката. Для того, чтобы воздействовать магией на самого себя, вам, как правило, не потребуется снижать сопротивление: оно игнорируется заклинаниями, имеющими дальность "Автор".

Аура сопротивления

Аура сопротивления была изобретена герметическими магами и может использоваться только ими. Это не заклинание, а особый ритуал, с помощью которого магическая энергия образует щит вокруг мага и его товарищей, которых он также хочет оградить от воздействий волшебства. На выполнение ритуала требуется одна минута, причем при его проведении должны присутствовать все, на кого маг желает установить ауру сопротивления.

Аура сопротивления добавляет к сопротивлению магии бонус, равный параметру способности Создание Ауры Сопротивления, умноженный на пять. Данный бонус сохраняется до ближайшего восхода или заката солнца (смотря, что случится раньше). После завершения действия ауры вы можете ее возобновить все тем же ритуалом.

Вы можете устанавливать ауру и на других индивидуумов, на одного за каждый пункт в вашем параметре способности Создание Ауры Сопротивления. При установке ауры сразу на нескольких персонажей эффективный параметр Создания Ауры Сопротивления снижается на 3, поэтому он должен быть равен как минимум 4, если вы собираетесь устанавливать ауру, помимо себя, и на своих товарищей. Например, если вы обладаете параметром Создания Ауры Сопротивления 5, то вы можете распространить действие ауры на пятерых персонажей (по одному за каждый пункт способности), и бонус, прибавляемый к сопротивлению у вас и у этих персонажей, будет равен десяти (из исходного параметра 5 вычитаем 3 за установку ауры на других персонажей и умножаем результат на 5, получая бонус к сопротивлению, равный 10).

Ваш параметр формы, соответствующей форме заклинания, которым пытаются воздействовать на вас и ваших товарищей, является бонусом к сопротивлению магии не только для вас, но и для тех, на кого вы также установили ауру сопротивления.

Все, защищенные вашей аурой сопротивления, обязаны находиться не далее чем в 15 шагах от вас, иначе они не могут воспользоваться бонусом к сопротивлению магии, даруемым аурой. Аура сопротивления не пропадает, если ваши товарищи удаляются от вас более чем на 15 шагов, она просто временно перестает действовать, пока они не вернутся в пределы указанного расстояния. Необходимо иметь в виду, что ваша аура сопротивления действует только на тех персонажей, на которых вы ее установили во время совершения ритуала. Если вы хотите, чтобы ваша аура защищала других персонажей, то вам придется провести указанный ритуал заново.

Предупреждение об атаке

Когда ваше сопротивление магии отражает заклинание, аура сопротивляемости немедленно сообщает вам об этом магическим образом, даже если вы не заметили ничего подозрительного. В данном случае вы не можете установить, какая именно магия была отражена, а также источник заклинания. Если сопротивлению магии не удалось остановить заклинание, то никакого знака о том, что вы подверглись воздействию магии, вы не получите. Таким образом, заклинание может подействовать на вас без вашего ведома, хотя, конечно, если его эффект заключается, скажем, в испепелении вас и вашего снаряжения, вы вряд ли сможете это не заметить.

Концентрация

Для того, чтобы проколдовать заклинание, необходимо некоторое время оставаться в сконцентрированном состоянии. Если в это мгновение что-либо отвлечет ваше внимание, необходимо сделать бросок на Концентрацию. Если данный бросок будет неудачен, то заклинание не срабатывает, причем вы все равно обязаны провести бросок на заклинание, так как имеется возможность небрежности. При небрежности вы производите на один провальный бросок больше, чем положено.

Фактор сложности при броске на Концентрацию зависит от того, что именно было причиной отвлечения вашего внимания. При этом всегда делается стрессовый бросок, который модифицируется вашими параметрами Концентрации и Интеллекта. Примерные факторы сложности приведены в таблице Прерывания концентрации. Если вашу концентрацию прервали сразу несколько причин, используйте больший фактор сложности одной из них.

Варианты использования заклинаний

Совершенствование заклинания

Получая пункты опыта, вы можете использовать их на совершенствование заклинаний. Обычно за одно приключение можно потратить не более одного пункта на совершенствование какого-либо заклинания, хо-

Таблица Прерывания концентрации

Ситуация	Фактор сложности
На ходу	6+
На бегу	12+
Уклонение в бою	15+
Толчок	9+
Резкий звук или вспышка света	9+
Падение	12+
Получение ущерба	15+

тя, в случае, если пункты опыта начислялись сразу за сезон, рассказчик может позволить в данном случае использовать более одного пункта. Заклинание считается "совершенным", когда вы потратите на него один пункт опыта за каждый круг.

Совершенное заклинание имеет значительное преимущество: вне зависимости от того, в какой ситуации вы колдуете его, вы всегда делаете простой, а не стрессовый бросок. В случае, если вы добавляете в заклинание чистую энергию, бросок остается стрессовым, но вы в случае небрежности, делаете на один провальный бросок меньше, чем положено. Кроме того, вы получаете бонус +1 к броску на Концентрацию при использовании данного заклинания. Совершенное заклинание также дает возможность использовать расширенное колдовство.

Расширенное колдовство совершенных заклинаний

Вы можете проколдовать одно и то же заклинание несколько раз подряд в одно и то же время для того, чтобы оно захватило большее, чем обычно, количество людей, объектов или даже зон. Можно также провести повторяющееся воздействие на одиночную цель. Это именуется расширенным колдовством, и оно возможно только для совершенных заклинаний.

При использовании расширенного колдовства сделайте стрессовый бросок, прибавьте к результату Точность и Интеллект и вычтите количество раз, которое вы хотите проколдовать желаемое совершенное заклинание. Если в итоге получится 9 или больше, то вам удалась попытка расширенного колдовства, а если меньше – то вы зря потратили время и силы.

После этого отдельно определяется успех каждой из колдуемых копий заклинания. Он рассчитывается, как обычно, за исключением того, что из нормального результата вычитается количество заклинаний, используемых одновременно. За каждое несработавшее заклинание вы теряете одну степень бодрости, но это никак не сказывается на исчислении успеха остальных копий заклинания. Даже если вы потеряете сознание ввиду потери степеней бодрости, те заклинания, что оказались успешными, сработают, так как вы их все колдуете одновременно. Если, будучи без сознания, вы продолжаете терять степени бодрости, то за каждую из них вы пробудете в этом состоянии дополнительный час.

Если заклинание требует прицеливания, то из каждого броска на прицеливание вычитается общее количество разных целей, по которым проводятся копии совершенного заклинания (-1, если все копии предназначаются одной цели). Рассказчик может ввести дополнительные штрафы или даже запретить расширенное колдовство в тех случаях, когда это выглядит чересчур сложным с точки зрения логики (например, прицельные заклинания, направленные в две противоположные стороны).

Для того, чтобы проще было разобраться в данных правилах, возьмем такой пример. Маг желает расширенно проколдовать совершенное заклинание, требующее прицеливания, трижды, два раза по одной цели и один – по другой. Бросок на успех расширенного колдовства (Концентрация + Инт) будет сделан с модификатором -3 (количество заклинаний), броски на заклинания делаются с тем же модификатором, и броски на прицеливание имеют модификатор -2 (количество разных целей).

Быстрые заклинания

Для того, чтобы использовать заклинание с максимально безопасными последствиями, нужно время для осмысления и контроля над путями магической энергии. Форматные заклинания всегда требуют строго одновременного промежутка времени для своего применения. На подготовку произвольных заклинаний у мага также уходит определенное время. Однако в данном случае есть возможность рискнуть и потратить на колдовство меньше времени, чем того требует конкретное произвольное заклинание; это и называется "быстрым заклинанием". За кратчайшее время маг собирает энергию и вкладывает ее в волшебство, не успевая при этом учесть обычные факторы, влияющие на исход заклинаний. Быстрое заклинание может явиться ответом на боевой выпад или заклинание противника, на любое случайное событие, которое может привести к трагическим результатам. Часто быстрые заклинания применяются для защиты от волшебных атак, против которых не действуют устойчивость и сопротивляемость магии. Например, вы стоите под дубом, и неприятельский маг применяет заклинание, обрушивающее на вас тяжелый сук с этого дерева. Вы можете использовать быстрое заклинание для того, чтобы в полете сук был отведен от места, где вы стоите, хотя бы на шаг.

Успех быстрого заклинания определяется тремя последовательными действиями: сравнением скорости, броском на заклинание и определением потенциала заклинания.

Сначала сделайте стрессовый бросок, прибавьте Проворность, Точность и нагрузку. Полученный результат сравните или с аналогичным результатом другого мага (если вы применяете быстрое заклинание против его волшебства), суммарной реакцией атакую-

щего (если вы защищаетесь от физической атаки) или с установленным рассказчиком фактором сложности (в прочих случаях). Если ваш результат равен и больше результата оппонента, то ваше быстрое заклинание будет иметь место раньше его действия. Если же ваш результат меньше, то первым действует оппонент или случается то событие, которое вы хотели предотвратить. Если вы все еще желаете использовать ваше быстрое заклинание, то вам придется сделать обычный бросок на Концентрацию, принимая во внимание те события, которые произойдут с вами в результате опоздания вашего быстрого заклинания.

Затем сделайте бросок на произвольное заклинание, которое вы используете в качестве быстрого, и вычтите из него 5. То есть итогом броска на заклинание будет результат на десятиграннике, плюс техника и форма заклинания, плюс Инт, минус 5, и итог делится на 2, если вы тратите степень бодрости, или на 5, если вы не желаете ее тратить. Если на десятиграннике выпадет ноль (т.е. в случае небрежности), то вы должны совершить на три провальных броска больше, чем положено.

Защита, которую обеспечивают быстрые заклинания, очень ограничена по своей дальности, длительности и потенциалу воздействия на цели, так как итоговая ступень быстрого заклинания достаточно мала. Длительность большинства быстрых заклинаний моментальная.

Вы полностью защищаетесь от атаки вражеским заклинанием, если ваш бросок на быстрое заклинание превышает половину проникновения атакующего заклинания. В противном случае проникновение происходит. Если вы используете быстрое заклинание для защиты от физических атак, то заклинание ступени 10 предохранит вас от одной ожидаемой атаки, ступени 15 – от трех ожидаемых атак, ступени 20 – ото всех ожидаемых атак, ступени 25 – ото всех физических атак вообще, как предсказуемых, так и неожиданных. Приведенные условия подразумевают, что заклинания для защиты будут выбираться логично, исходя из сути грозящей опасности. Заклинание Разрушения Огня, к примеру, спасет вас от ожогов, наносимых подожженным маслом, но будет совершенно неэффективным против удара обыкновенным топором.

Рассказчик должен с большим вниманием относиться к тому, какие дисциплины выбраны для создания быстрого заклинания, и на основе этого высказывать решения о его результате. Например, в случае применения нападающими "греческого огня", быстрое заклинание Разрушения Огня может полностью уничтожить горящую струю, тогда как заклинание Управления Огнем способно в лучшем случае изменить ее направление.

Распознавание заклинаний

Магическую форму, необходимую для защиты быстрым заклинанием от обычной атаки, выбрать нетрудно. Например, Управление Землей – хороший вариант для того, чтобы отклонить меч соперника. Гораздо больше сложностей бывает при поиске формы для защиты от волшебной атаки, так как для этого обороняющемуся магу придется сначала определить форму атакующего заклинания, иначе защититься против него эффективно не получится.

Если вас атакует герметический маг и вы можете слышать его волшебные слова и видеть жесты, то вы автоматически способны определить форму и технику применяемого им заклинания. Однако если маг сознательно произносит невнятные слова и делает невнятные пассы руками (об этом смотри ниже), то вам потребуется сделать бросок на Бдительность. Тот же бросок требуется в том случае, когда вы не можете четко слышать волшебные слова или видеть жесты (из-за шума битвы и дыма огня, например).

Во всех случаях, когда форма и техника магии противника неочевидна, делается бросок на Бдительность 9+ для того, чтобы точно распознать дисциплины. Если атака производится герметическим заклинанием, то к броску прибавляется параметр Магической Теории защищающегося. Если определить форму вражеского заклинания не удалось, то это не лишает мага возможности ответить быстрым заклинанием, но в данном случае ему придется угадать, какая форма использовалась противником.

Слова и жесты

Обычно при колдовстве заклинаний магу приходится громко и членораздельно произносить необходимые для этого слова и делать соответствующие хорошо заметные жесты. Однако и форматное, и произвольное заклинание может быть проколдовано и в том случае, если маг по какой-либо причине хочет снизить свой голос или двигать руками незаметно, но это снизит шанс на успех заклинания. Наоборот, если маг будет изо всех сил четко выкрикивать слова заклинания и делать резкие, отрывистые жесты, то он сможет даже ненамного улучшить этот шанс. Используйте таблицу Слов и жестов для определения последствий более четкого или менее четкого использования голоса и жестов. Приведен-

Таблица Слов и жестов

Голос	Модификатор
Громкий	+1
Спокойный	0
Тихий	–5
Молча	–10

Жесты	Модификатор
Резкие	+1
Обычные	0
Неуловимые	–2
Без жестов	–5

ные модификаторы за голос и за жесты суммируются: например, если вы используете неуловимые жесты и тихий голос, то общий штраф составит -7.

Обратите внимание, что если вы колдуете заклинание, не используя жесты вообще, то из броска на заклинание не вычитается ваша нагрузка.

Повышение безопасности

Если вы хотите повысить шанс успеха спонтанного или форматного заклинания, то вы можете потратить больше времени на его подготовку. При колдовстве ритуальных заклинаний вы ничего не выиграете лишним временем, так как сам ритуал достаточно долог, чтобы оптимизировать успех заклинания.

В случае с форматным заклинанием вы должны потратить пять дополнительных минут на каждую ступень заклинания, подробно вникая во все необходимые знаки, возможные отклонения и побочные факторы и аккуратно накапливая энергию, необходимую для заклинания. В случае с произвольным заклинанием одна минута тратится на каждую ступень заклинания, которое вы ожидаете применить; вы не можете в этом случае проколдовать заклинание степенью выше заказанной. За счет дополнительно затраченного времени вы получаете следующее преимущество: к броску на заклинание вы добавляете параметр Концентрации. Кроме того, при стрессовом броске вы снижаете количество провальных бросков при небрежности на одну (но при небрежности всегда делается хотя бы один провальный бросок).

Средоточие заклинания

Большинство форматных заклинаний для колдовства требует особых компонентов, называемых средоточиями заклинания. Средоточие облегчает сам процесс колдовства и поставляет часть магической энергии, расходуемой заклинанием. Когда вы используете средоточие, вы получаете бонус к броску на заклинание, указанный в описании заклинания. Заклинание, описание которого упоминает средоточие, может использоваться и в отсутствие оного, кроме случаев, когда прямо указано, что заклинание не может быть проколдовано без него (это относится, прежде всего, к наиболее могущественным заклинаниям). В этом случае, если вам не удается использовать средоточие, то заклинание просто не вступит в силу.

Следует учесть, что средоточия, созданные магией (например, дисциплиной Созидание), не добавляют бонуса к броску на заклинания, если они не сделаны вечными (что возможно только при использовании чистой энергии). Средоточие, как правило, само по себе не содержит магии, это обыкновенный материальный предмет.

Средоточие не исчезает после колдовства заклинания, если в описании заклинания не сказано обратного. Его можно использовать в процессе колдовства снова и снова.

Использование чистой энергии

Чистая энергия – это магическая сила в физической оболочке, как это уже описывалось на стр.72. Она необходима для использования ритуальных заклинаний и для усиления магических эффектов. В случае с произвольными заклинаниями чистая энергия позволяет получить бонус к броску на заклинание, тем самым увеличив его итоговую ступень. С той же самой целью можно использовать чистую энергию в форматных и ритуальных заклинаниях, кроме того, для этих типов заклинаний она помогает увеличить их дальность и длительность. Для применения чистой энергии в процессе колдовства заклинания, или форма, или техника заклинания должна соответствовать типу используемой энергии, и вы должны при этом касаться материала, в котором содержится чистая энергия.

Для применения чистой энергии сначала необходимо определиться с тем, сколько пешек вы желаете зарядить в выбранную операцию с магией. Изменить это количество позже будет уже невозможно, и, вне зависимости от удачи, срыва или провала заклинания, чистая энергия будет израсходована. Когда энергия используется для усиления заклинания, добавьте 5 за каждую потраченную пешку к броску на заклинание; при колдовстве произвольного заклинания этот бонус прибавляется к броску до процедуры необходимого деления, см. стр.74. При увеличении дальности или длительности заклинания с использованием чистой энергии (до значения, указанного через дробь в описании заклинания) вы должны использовать одну пешку чистой энергии на каждый круг заклинания. Если вы решили увеличить и дальность, и длительность, то вы должны удвоить количество задействованной чистой энергии. Использование чистой энергии для усиления заклинания таит в себе потенциальную опасность: в этом случае всегда делается стрессовый бросок на заклинание, даже если это совершенное заклинание. Кроме того, если при броске на десятиграннике выпал ноль (небрежность), вы обязаны провести один дополнительный провальный бросок за каждую пешку чистой энергии.

Существуют пределы для того количества чистой энергии, которое вы можете использовать за один прием. В качестве максимума пешек, заряжаемых в одно заклинание, маг использует больший параметр одной из двух соответствующих дисциплин, формы или техники. Кроме того, вы не можете использовать за один прием большее количество пешек определенного типа (например, энергии Огня), чем ваш параметр соответствующей дисциплины (параметр Огня в данном случае). Например, если маг желает усилить заклинание Разрушения Духа, он может зарядить в него 10 пешек Разрушения, или 6 пешек Духа, или пешки обеих дисциплин в любой комбинации, при условии, что в сумме их будет не более 10, из них пешек Духа не более 6.

Для работы в мастерской, сумма параметров Метамагии и Магической Теории мага является предельным количеством пешек, которые он может истратить за один сезон деятельности (тип энергии не важен). Метамагия представляет в данном случае общий уровень волшебного знания.

Если вы попытаетесь использовать большее количество энергии, чем вам позволяют ваши параметры дисциплин, пешки энергии расходуются, но не дают вам никаких преимуществ. При этом каждая пешка все равно добавляет один провальный бросок при небрежности магического действия.

Рассказчик может постановить, что энергия, вырвавшаяся из-под контроля персонажа, воздействует на окружающую среду, причем тем сильнее, чем больше пешек зарядил маг.

Колдовство во время поддержки другого заклинания

Некоторые заклинания требуют вашей длительной концентрации, именуемой поддержкой заклинания. Вы можете колдовать одно заклинание в то время, как поддерживаете другое, но это достаточно трудная процедура, поскольку поддерживаемое заклинание может быть нарушено и утратит силу.

При колдовстве второго заклинания сделайте стрессовый бросок на Интеллект + Концентрацию 15+. Прибавьте к результату 3, если второе заклинание – то же самое, что и первое, или цель второго заклинания совпадает с целью первого. Если бросок неудачен, то второе заклинание в любом случае не действует, если итогом был провал, то первое, поддерживаемое заклинание срывается. Если же бросок был удачен, то сделайте обычный бросок на заклинание, и при его успехе оба заклинания действуют нормально.

Колдовство с рукописи

Маг может проколдовать форматное заклинание, которое он не изучал, если у него есть разборчивый текст заклинания. Некоторые могущественные заклинания никогда не изучались никем, кроме их изобретателей; такие заклинания могут быть проколдованы только с рукописей, оставленных разработчиками. При колдовстве заклинания с рукописи вы тратите один ход на каждый круг заклинания, делаете стрессовый бросок на заклинание, и, в случае небрежности, делаете двойное количество провальных бросков.

Если результат броска меньше степени записанного заклинания, вы теряете одну степень бодрости за каждые недобранные пять ступеней заклинания, и еще одну степень, если будет остаток меньше пяти. Если вы теряете от этого сознание, то заклинание не срабатывает, это считается небрежностью и вы должны провести соответствующее количество провальных бросков, даже если на десятиграннике выпал не ноль. Если же вы не теряете сознания, то заклинание действует, вне зависимости от того, удачным был бросок или нет.

С рукописи можно колдовать и ритуальные заклинания, но это отнимает очень много времени. Вы должны потратить 30 минут за каждый круг записанного заклинания; чистая энергия расходуется по обычным правилам.

Противодействие заклинаниям

Иногда один маг желает полностью отменить эффект заклинания другого мага. Для данного действия можно применить магию. Вариантом являются быстрые заклинания, но они весьма ограниченны по своему потенциалу (см. 80). Другая возможность – особые подготовленные заклинания, описанные в главе "Заклинания". Большинство из них способны отменять эффекты заклинаний своей же техники или формы. Часть из них также требует проведения специального ритуала. Некоторые заклинания Метамагии могут противодействовать любым проявлениям волшебства. Другие заклинания предоставляют длительную защиту от магии определенного типа..

Поединок Магов

Поединок магов – специальная церемония, предоставляющая магам возможность помериться силами. Дуэль представляет собой безопасный, несмертельный путь противоборства волшебников, не нарушающий внутреннего единства Герметической Традиции. Маг не обязан принимать любой вызов на поединок, но отказ от поединка примерно адекватен тому, как если бы маг принял вызов и проиграл сражение. Герметический маг имеет право вызвать на поединок другого мага лишь единожды, так как Кодекс запрещает повторный вызов после имевшего место поединка, кроме случая, когда вызываемый оппонент после вашего предыдущего вызова бросил вызов вам, и оба этих поединка состоялись. Таким образом, Кодекс предоставляет возможность справедливого реванша, но не дает любителю доказывать свое превосходство, снова и снова заставлять одного и того же противника принимать вызов. Негерметические волшебники не могут участвовать в церемонии поединка, так как она учреждена Орденом Гермеса и используется им исключительно в собственных целях.

Для того, чтобы поединок состоялся, оба участника должны сойтись на том, какие техника и форма будут в нем использованы. Если прийти к согласию не удастся, поединок не может состояться. По традиции, вызывающий выбирает технику поединка, а обороняющийся – его форму, но эта традиция не является законом. Можно использовать любые правила выбора дисциплин, если они устраивают обоих участников.

После того, как дисциплины избраны, оба мага входят в транс, погружаясь в медитацию. В этом состоянии они практически беззащитны перед внешним физическим воздействием. Оба мага, пребывая в трансе, ощущают окружающую магическую энергию и силой воли преобразуют ее в причудливую фантасмагорию, представляющую выбранные технику и форму дуэли. Например, если техника и форма – это, соответственно Обращение и Твари, то сконцентрированная энергия принимает вид двух животных, каждое из которых управляется одним из магов. Во время поединка эти животные превращаются в других существ, пытаясь одолеть друг друга. Поединок Созидания Огня может представлять схватку двух огненных чудовищ, а дуэль Познания Воды – обоих магов посреди бушующего моря, и каждый из них при этом стремится достичь какой-либо цели. Поединок Иллюзии будет выглядеть как обычное сражение магов, но происходить все события станут лишь в уме дуэлянтов.

Для того, чтобы определить победителя, оба игрока делают по стрессовому броску каждый ход и добавляют к нему параметры обеих дисциплин, Интеллект и параметр Поединка Магов. Из большего результата вычитается меньший, и тот, кому принадлежит больший результат, волен использовать эту разницу одним из двух путей: во-первых, он может постараться ослабить оппонента, во-вторых, он может прибавить разницу к своему броску на следующем ходе.

Если маг, добившийся большего результата, решает ослабить противника, то он делает еще один стрессовый бросок и прибавляет к нему Интеллект, параметр Поединка Магов и все ту же разницу между его броском и броском оппонента, которые были сделаны ранее на этом ходу. Этот результат сравнивается с результатом стрессового броска противника, к которому тот прибавляет Выносливость и параметр Поединка Магов. За каждые пять пунктов, на которые маг превысит результат противника, последний теряет одну степень бодрости. Штрафы за усталость вступают в силу начиная со следующего хода.

Если маг выбирает второй вариант и решает сохранить разницу бросков до следующего хода, то на следующем ходу у него есть шанс добиться еще большей разницы. Но, если его бросок на следующем ходе окажется низким, он имеет шанс потерять то преимущество, которым обладает в текущем ходе. Поединок во многом – игра случайностей. Вы можете накапливать потенциал разницы от хода к ходу, пока результат очередного броска не отправит противника в бессознательное состояние

Соответствующие Склонности могут использоваться как бонусы к броску на поединок. Маг, избирающий форму поединка, также избирает и вид, который примет фантасмагория. Например, если маг обладает Склонностью к контактам с лесными зверями, он может выбрать волка как воплощение фантасмагории и получит бонус к броску на поединок.

Существуют три различных способа победы в поединке. Первый – отправить соперника в бессознательное состояние. Когда это происходит, победитель может проколдовать на противника какое-либо одно заклинание. Данное заклинание должно относиться к технике и форме, использованным в поединке. Оно игнорирует ауру сопротивления побежденного мага, хотя последний может использовать сопротивление магии, основывающееся на параметре формы заклинания. Большинство дуэлянтов полагают финальное заклинание чем-то ненужным, так как сама победа в поединке знаменует их превосходство над противником. Однако отдельные маги пользуются данной возможностью для того, чтобы запугать или унизить оппонента. С помощью этого заклинания также можно нанести противнику какой-либо ущерб, но необходимо помнить, что поединок магов был специально создан для того, чтобы решать все противоречия бескровным путем.

Второй вариант победы в поединке реализуется, когда противник сдается на вашу милость. Такое происходит, если оппонент вовремя понимает, что ваши силы намного превосходят его возможности. Если вы принимаете предложение о сдаче, вы также имеете право проколдовать на противника одно финальное заклинание, но он при этом, находясь в сознании, пользуется полным параметром сопротивления, включая бонус ауры сопротивления.

Наконец, третий путь выиграть поединок магов – сохранить концентрацию на поединке в тот момент, когда это не удалось противнику. При потере степени бодрости не нужен бросок на Концентрацию, но этот бросок может понадобиться в том случае, когда окружающая среда или внешние события могут оказать влияние на медитацию магов. Если одному из дуэлянтов не удается сделать успешный бросок на концентрацию, поединок оканчивается. Этот дуэлянт теряет созданную им фантасмагорию и более не может сопротивляться фантасмагории своего противника. Если победа достигнута за счет потери концентрации, выигравший дуэль не получает возможности проколдовать финальное заклинание.

Потеря концентрации тем не менее не всегда сигнализирует о том, что поединок завершен и определен победитель. В том случае, когда победитель отказывается принять поражение мага, потерявшего концентрацию, и проигравший согласен продолжить дуэль, поединок вновь возобновляется. Маг может отказаться принять победу за счет потери концентрации или по соображениям чести, или если он намеревается причинить проигравшему больше вреда.

В любой момент поединка можно использовать чистую энергию, даже если

противник не собирается также ею пользоваться. За каждую потраченную пешку прибавьте пять к своему броску на поединок. К броску на ослабление нельзя добавлять чистую энергию. Тип чистой энергии должен соответствовать одной из двух дисциплин, использованных в поединке. Количество пешек чистой энергии, которые вы можете потратить за один ход, ограничено вашим параметром техники или формы (в зависимости от того, какому из них соответствует энергия), или вашему параметру Поединка Магов, если он ниже параметра соответствующей дисциплины.

Если поединок является составной частью реального сражения, броски на поединок производятся в ход в действие колдовства. Маги, вовлеченные в поединок, не могут предпринимать в бою никаких действий, кроме относящихся к поединку, вплоть до его окончания.

Опасности магического искусства

Несмотря на попытки Ордена превратить Герметическую Традицию в точную науку, она по-прежнему остается искусством. Неважно, насколько хорошо вы владеете этим искусством и насколько вы осмотрительны (кроме случаев, когда вы вообще избегаете пользоваться заклинаниями), когда-либо магия выйдет из-под вашего контроля. Применение волшебства таит в себе массу опасностей: от шанса проколдовать заклинание с ошибкой до наступления загадочных Сумерек Мага.

Провалы

Наиболее частой опасностью, с которой сталкиваются герметические волшебники, являются провалы в использовании магии. Эффект любого заклинания, колдуемого в стрессовой ситуации, нельзя предсказать с полной достоверностью. Провал означает, что была совершена ошибка, причем она привела не к обычному результату, когда заклинание просто не вступает в силу, а к эффекту, совершенно противоположному тому, который ожидался. Результаты провала одного и того же заклинания могут сильно отличаться друг от друга. Рассказчик должен использовать все свое воображение для того, чтобы описать эффект провала. Список некоторых рекомендаций приведен ниже. Следует исходить из того, что провал на одной кости просто ставит мага в несколько неприятное положение, провал на двух костях может представлять значительную угрозу, а провал на трех – уже смертельно опасен. Итоговый эффект может основываться на использованных технике и форме заклинания или же быть совершенно неожиданным.

Результаты провалов

Варианты провалов зависят от зоны, дальности и длительности заклинания, от того, является ли магия благодетельной или враждебной по отношению к цели заклинания. Следует учитывать, что провал всегда приносит нежелательный эффект.

- **Привлечение внимания:** Колдовство заклинания привлекает к вам внимание кого-либо, обычно человека или существа, являющихся целью заклинания.
- **Ментальные изменения:** Маг на неопределенное время приобретает порок Тупость, его способности к независимому мышлению и умение делать выводы резко снижаются.
- **Перегрузки:** Колдовство отбирает у мага слишком много сил, и он теряет сознание, если не проведет бросок на Выносливость 6+.
- **Слияние с целью:** Между магом и его целью на некоторое время устанавливается мистическая связь, путем которой цель заклинания может получить какую-либо информацию о маге.
- **Побочное искажение:** Заклинание использует чересчур много энергии, и его цель подвергается побочному вредоносному воздействию: например, животное, являющееся целью УпТв, может навсегда потерять некоторые свои инстинкты.
- **Незаметный изъян:** Заклинание действует, но его эффект включает в себя незаметный изъян, который проявится в самый неподходящий миг.
- **Неполный или неточный эффект:** Например, заклинание, которое должно было превратить мага в волка, наделяет его тело только волчьей головой и хвостом.
- **Выход из-под контроля:** Заклинание является причиной того, что какое-либо явление или объект, находящиеся под контролем мага, выходят из-под его контроля.
- **Подобный, но неблагоприятный эффект:** Например, маг, желавший превратиться в волка, превращается в небольшую лисицу.
- **Обратный эффект:** Заклинание имеет эффект, противоположный тому, который ожидался.
- **Бросок на Погружение:** Магу угрожает Погружение в Сумерки; он обязан сделать соответствующие броски, и, если он избегнет Погружения, его все равно ждет другой эффект провала.
- **Воздействие на автора:** Маг сам становится зоной для воздействия своего заклинания.
- **Чрезмерная сила:** Заклинание оказывается слишком мощным и тем самым, приводит к нежелаемому результату.
- **Самовольное заклинание:** Заклинание не желает завершаться по указанию мага и может сопротивляться магии, пытающейся его прервать.
- **Ошибочная цель:** Случайным образом выбирается другая цель для заклинания.

Сумерки Мага

Талантливым и работоспособным магам смерть предоставляет довольно длительную отсрочку, поэтому они имеют некоторое право называть других людей "смертными", делая вид, что их это печальное обстоятельство не касается. Зато, помимо неизбежной смерти, они могут встретиться с Сумерками. Многие маги, особенно те, которые замахиваются на грандиозные свершения, пытаются овладеть магией слишком могущественной и непредсказуемой и становятся одержимы энергией, которую пытались обуздать и направить, удаляясь прочь от бренного мира.

Когда волшебство выходит из-под контроля мага или когда он сталкивается с проявлениями сверхсильного волшебства, с магом может произойти то, что обычно именуют Сумерками. Это состояние, при кото-

ром магия меняет внутреннюю сущность человека, возможно, углубляя его познания в мистицизме или физически трансформируя его тело. С каждым новым проявлением Сумерек Мага человек приближается к своему Последнему Сумраку, когда он последний раз подвергнется внутреннему удару волшебства и покинет бренный мир, утратив материальную плоть.

За свою жизнь маги обычно неоднократно посещают Сумерки. Каждый визит может длиться от одного мгновения до нескольких дней. Хотя некоторые маги ухитряются оставаться в сознании при протекании неконтролируемой магии через их организм и даже частично могут управлять своим телом при этом, большая часть теряет сознание или бьется в судорогах, а иногда маги совмещают два этих состояния. Отыгрыш эпизодов посещения Сумерек является уникальной возможностью для исследования натуры вашего персонажа в контексте саги.

Пережив очередное посещение Сумерек, маг обретает новый взгляд на вещи, открывает для себя что-то новое, казалось бы, в досконально изученной дисциплине, но может приобрести и физические дефекты, и даже умственные отклонения. С годами маги становятся все более уязвимы для Сумерек, и в один прекрасный день земной мир увидит, как очередной маг уходит в свои последние Сумерки, оставляя жизнь "через черный ход". В теле еще некоторое время, часы или дни, будет теплиться жизнь, но маг, ушедший в Сумерки, уже не является человеком в строгом смысле этого слова, поскольку его душа и сознание пересекли пределы суетного мира и отправились в те дали, которые не может постичь ни один человек.

Герметическая Теория не считает магов, ушедших в Сумерки, мертвыми в обычном понимании. Их нельзя призвать как духов, и ни один герметический маг не может связаться с их душой. На самом деле даже призраки магов, умерших своей смертью, могут войти в Сумерки, если они будут призваны другими волшебниками. По этой причине вызов тени мага, "отбывшего" века назад, является редким и рискованным предприятием.

Пункты Сумерек

Маги накапливают пункты Сумерек, которые, подобно пунктам старения, не могут быть удалены никакими известными средствами. Любой маг, набравший 24 пункта Сумерек, уходит в Последние Сумерки и покидает этот мир (тело его может продолжать функционировать, но это не является правилом: иногда маги уходят в Сумерки вместе со своей плотью). Существует множество способов получить пункты Сумерек, но самое большое значение в этих приобретениях играют так называемые "Погружения".

Эликсиры Молодости: Как только волшебники начинают полагаться на магию в деле продления жизни, она начинает властвовать над ними. В первый год употребления эликсира молодости маг получает один пункт Сумерек и в дальнейшем, по одному пункту за каждые двадцать лет жизни под воздействием этого снадобья.

Изучение Метамагии: Каждый раз, когда параметр дисциплины Метамагии мага увеличивается до числа, кратного 5, маг получает один пункт Сумерек.

Провалы заклинаний, экспериментов и исследований: Рассказчик может добавлять пункт Сумерек персонажу, оказавшемуся в драматических обстоятельствах при использовании магии, когда при соответствующем броске произошел провал. Обычно одного пункта и некого побочного эффекта вполне хватает для того, чтобы описать итог провала.

Погружение

Когда маг, у которого уже имеется хотя бы один пункт Сумерек, сталкивается с могучей неконтролируемой магической силой, он может совершить Погружение в Сумерки. Это может произойти при многократном провале заклинания или работе с чистой энергией в мастерской. В общем, любое взаимодействие с мощным проявлением магии может ускорить события. Следующие шаги помогут вам определить, попал ли ваш персонаж в Сумерки и что там с ним произошло.

1. Бросок на Сумерки: Сделайте стрессовый бросок и прибавьте пункты Сумерек персонажа. Если персонаж имеет знание Мистицизма, добавьте его параметр. Если сумма равна 24 или более, Погружение началось. В противном случае ничего сверхъестественного не происходит. Персонаж просто является свидетелем неконтролируемой вспышки магии, но не получает ни пунктов Сумерек, ни каких либо эффектов, с ними связанных.

2. Бросок на пункты Сумерек: Если персонаж входит в Сумерки, сделайте простой бросок. Вычтите из результата параметр Мистицизма и итог прибавьте к

Таблица контроля сумерек

Положительные эффекты

Результат	Эффект
1–3	Расширенное Понимание
4–5	Углубление Склонности
6	Углубление Мистической Способности
7	Углубление Магической Теории
8	Погружение в Дисциплину
9	Другое
0	Дополнительный бросок на контроль сумерек и дополнительный бросок для определения положительного эффекта

Пагубные эффекты

Результат	Эффект
1–2	Клеймо Дара
3–4	Слабость Дисциплины
5	Сбитый Прицел
6	Повредившийся Ум
7	Увечье
8	Заряженность Организма
9	Другое
0	Дополнительный бросок на контроль сумерек и дополнительный бросок для определения пагубного эффекта

тем пунктам Сумерек, что уже есть у персонажа. Всегда добавляется, по меньшей мере, один пункт. Если в итоге вы поднимаете количество пунктов до 24, это Погружение оказывается для вас Последними Сумерками. В других случаях вы можете постараться взять ситуацию под свой контроль.

3. Бросок на контроль Сумерек: Сделайте стрессовый бросок на Интеллект. Добавьте +3 за достоинство Сила Воли и параметр Мистицизма, если он есть. Рассказчик делает простой бросок и добавляет силу Ауры любого сверхъестественного мира, который доминирует над местностью, и результат отражает мощь Сумерек. Могут добавиться и другие бонусы, если обстоятельства усиливают Сумерки (например, четырехкратный провал заклинания).

Если бросок игрока на контроль выше мощи Сумерек, то персонаж сумел совладать с ситуацией, избежал опасности и даже почерпнул новые знания от общения со сверхсильной магией. Сделайте бросок по Таблице Контроля Сумерек, чтобы определить положительный эффект, которому подвергся ваш персонаж. Если рассказчик при проверке мощи Сумерек получил больший результат, чем игрок, то персонаж попадает в губительные объятия Сумерек и делает бросок по Таблице Контроля Сумерек, чтобы определить, какому пагубному эффекту он подвергся.

Эти броски также помогают определить, как долго длится пребывание в Сумерках и какое время магу удается сохранять контроль над телом. Кстати, очевидного соотношения между контролем психическим и контролем физическим нет: маг может биться в конвульсиях, в это время полностью контролируя ситуацию Сумерек.

Положительные эффекты

Расширенное Понимание: В обычных условиях маг может написать свод, параметр которого равен половине параметра мага в той дисциплине, которой посвящен свод. Расширенное Понимание позволяет магу более четко усвоить ту дисциплину, которую он постиг лучше прочих, и теперь он может написать свод, параметр которого будет равен двум третям его параметра в данной дисциплине (округление в меньшую сторону). Если данный эффект будет заработан магом вторично, то он позволит создавать свод до трех четвертей исходного параметра, в третий раз – до пяти шестых, и четвертое получение такого эффекта дает возможность написать свод по дисциплине на всю величину ее параметра. Великие сочинения о магических знаниях составлены магами, которые не раз посещали Сумерки и, возвращаясь оттуда, делились своими озарениями с коллегами и потомками.

Углубление Склонности: Сделайте простой бросок и добавьте результат в пунктах опыта к параметру Склонности, которым владеет персонаж. Маг, не имеющий параметров Склонности или обладающий Склонностью такого типа, который рассказчик считает невозможным соотнести с имеющимися условиями входа в Сумерки, может приобрести новую добродетель Склонность. В этом случае сократите вдвое результат броска (округление в меньшую сторону), и получившееся количество очков опыта является параметром новой Склонности.

Углубление Мистической Способности: Результат простого броска добавляется к параметру мистической способности вашего персонажа. Способность должна соответствовать сущности того опыта, который вы можете получить при данном погружении в Сумерки.

Углубление Магической Теории: Результат простого броска добавляется к параметру Магической Теории.

Погружение в Дисциплину: Сделайте простой бросок и умножьте результат на три. Этот показатель будет вашим количеством пунктов опыта, получаемым при изучении сводов в этом сезоне (см. "Чтение сводов" стр.89). Дисциплина, которая таким образом повышается, зависит от обстоятельств Сумерек и личной специализации мага. Ее параметр увеличивается минимум на единицу.

Другое: Вы получаете эффект, который рассказчик сочтет нужным. При пребывании в Сумерках может произойти все, что соответствует обстоятельствам выплеска мощной магии. Маг может получить некую магическую способность, может развить имеющуюся, усовершенствовать форматное заклинание и т.п.

Пагубные эффекты

Клеймо Дара: С этого момента сверхъестественность натуры мага проявляется сильнее. Смотри порок Клеймо Дара на стр. 40. Если у мага уже есть такой порок, выберете случайным образом какой-либо другой эффект. Маг с Обходительностью теряет эту добродетель, а нового порока не получает.

Слабость Дисциплины: Маг получает порок Слабость Дисциплины (Заметная), противоположный его специализации. Существующая Слабость в этой дисциплине становится Выраженной. Если в данной дисциплине Слабость (Выраженная) уже достигнута, маг переносит этот эффект на другую дисциплину.

Сбитый Прицел: Маг получает одноименный порок или, если порок уже есть, определяет случайным образом другой пагубный эффект.

Поврежденный Ум: Волна магии захлестывает разум персонажа. Ментальный порок, например, Одержимость или один из видов Беспокойства, достигает гротескных масштабов, а причуда может перерасти в полноценный порок. Суть дефекта зависит от обстоятельств перехода в Сумерки, но может также быть связана с процессом старения – персонаж может получить изъян разума, приходящий с возрастом.

Увечье: Энергия магии, проходя через тело мага, непоправимо калечит его. Это может быть выражено в получении пункта старения, в физическом изъяне или появлении уродства, в зависимости от ситуации.

Заряженность Организма: Волшебная энергия бесконтрольно вытекает из мага, само присутствие которого теперь вызывает небольшие магические эффекты, характерные для специализации персонажа или для ситуации, в которой он посетил Сумерки. Эти эффекты ограничены в силе и дистанции, кроме того, они не могут быть использованы по воле персонажа. Они могут проявляться и исчезать, изменяя силу и частоту проявлений день ото дня.

Другое: Это может быть что угодно, если это подходит к уникальным магическим свойствам персонажа

или к обстоятельствам Сумерек. Точное описание эффекта дает рассказчик.

Взаимоотношения саги, персонажа и Сумерек

Сумерки Мага являются личным испытанием для каждого волшебника, они очень разнообразны в своих проявлениях и последствиях. Они многое привносят в историю всего отряда и в облик персонажа. Рассказчик может изменять эффекты в соответствии со своими желаниями, изобретая новые виды воздействия Сумерек на магов. Чем больше старания приложат игрок и рассказчик к описанию эпизода Погружения, тем лучше они впишут его в приключение и тем ярче проявится образ персонажа.

Одно из условий эффектного использования Сумерек в саге – это стремление не отрывать Погружение от других событий окружающего мира. Если эпизод Погружения происходит во время битвы, наилучшим выходом будет оставить пораженного воздействием Сумерек персонажа лежать на поле боя или биться в конвульсиях, предоставляя возможность остальным игрокам самим решать, стоит ли драться дальше, или лучше помочь пораженному магу. Если же маг уходит в Сумерки в то время, когда другие персонажи могут свободно с ним взаимодействовать, вы можете обставить сцену со всем доступным вам драматизмом: одержимый магией персонаж пытается перехватить управление стихией, а остальные стремятся облегчить его участь.

Немедленный эффект Погружения оставляется на усмотрение рассказчика. Иногда маг теряет сознание, иногда его парализует, порой его терзают судороги. Неконтролируемая энергия просачивается сквозь организм мага, и возникают странные волшебные эффекты. Рассказчик должен подстроить природу Сумерек под нужды приключения и драматическую атмосферу саги.

Наконец, большая часть посещений Сумерек оставляет на персонаже какие-либо отметины, так называемые "прикосновения Сумерек". Это может быть обесцвечивание кожи или волос, появление причуды, еще какая-то интересная деталь внешности или характера. Как всегда, эти прикосновения должны соответствовать сущности контакта Сумерек с персонажем.

Сумерки Мага не всегда абсолютно случайны. Есть некоторые редкие ситуации, когда риск погрузиться в Сумерки весьма велик.

Могущественные магические предметы: Эти предметы зависят от того, как хорошо их пользователь владеет магией (поэтому обычно использовать их правильно может только волшебник). Любой провал, даже одиночный, допущенный при использовании сил этих предметов, может привести мага в Сумерки.

Магические ловушки: Маг может вписать в том "заклинание", которое отправит в Сумерки любого, кто попытается применить, распознать или изучить его. Опытные маги расставляют такие ловушки на похитителей книг.

Столкновения сверхъестественных сил: Демоны и нечисть используют волшебство, не самым лучшим образом сочетающееся с герметической магией. Маги, которые попытаются раскрыть секреты этих существ, могут в результате обнаружить себя в Сумерках.

Пример Погружения

Эрат столкнулся с демоном. Зачерпнув горсть чистой энергии в виде магического порошка, он пренебрег осторожностью и использовал произвольное заклинание Разрушения Метамагии, для того, чтобы получить способность летать. На стрессовом броске он выкинул 0, а поскольку порошок содержал семь пешек чистой энергии, он должен был сделать восемь провальных бросков. Два из них завершились провалом, и рассказчик назначил бросок на Сумерки.

Бросок на 1 и повтор броска на 9 принесли 18 + 8 (его предыдущее количество Сумеречных пунктов) = 26. Поскольку результат больше 24, Эрат погрузился в Сумерки. Игрок бросил кость на получение пунктов Сумерек, приобрел два новых пункта и увеличил их общее число до 10. Рассказчик постановил, что маг случайно вошел в сверхъестественное слияние с демоном, которое способны пережить очень немногие. И маг, и демон рухнули на землю, корчась от боли и шипя.

Рассказчик решает также, что, чем больше времени потребуется другим персонажам на уничтожение демона, тем сильнее станут Сумерки. Поэтому он пока не позволяет броска на контроль Сумерек. Убийство беспомощного демона занимает достаточно много времени для того, чтобы рассказчик мог добавить бонус +1 к своему броску на мощь Сумерек против броска Эрата на контроль.

Некоторые персонажи пытаются помочь упавшему магу, хотя он и не подает признаков сознания. Стражник, один из приближенных мага, пытается заговорить с ним, и рассказчик решает, что это может повлиять на попытку мага контролировать ситуацию в Сумерках (очень неудачный бросок может помешать, а крайне успешный – помочь магу). Стражник делает бросок на Контактность и добавляет +3 за крепкие узы дружбы, однако итог равен всего лишь 7 и не дает никакого эффекта.

Игрок Эрата бросает 8 + 3 (Интеллект) = 11 на контроль, тогда как рассказчик получает 6 + 3 (Аура) + 1 (контакт с демоном) = 10 при броске на мощь Сумерек. Игрок выиграл и может сделать бросок на положительный эффект. Бросок дал 4, что означает Углубление Склонности. Игрок и рассказчик обсуждают детали полученного эффекта.

Логичным было бы добавить пунктов опыта к Склонности Эрата к Разрушению, поскольку он пытался применить заклинание этой техники, но тогда не принимается в расчет уникальное слияние с демоном. Новая добродетель Склонность к уничтожению демонов может быть решением этой проблемы, но необходимо учесть и факт того, что у персонажа уже имеется Склонность к Разрушению. Наконец, рассказчик позволяет игроку делать выбор между бонусом +2 к исключительной способности Уничтожение Демонов (в дополнение к Склонности к Разрушению) и опытом в Оккультизме. Игрок решает, что Эрат более сосредоточен на развитии разрушающих способностей, чем на исследовании природы демонов, и потому он выбирает первый вариант.

V. Мастерская мага

Маг проводит гораздо больше времени в стенах мастерской, связанный исследованиями и иными научными занятиями, чем бродит по земле за пределами коллегии в поисках приключений. Здесь, в мастерской, поколения магов проникают в секреты магических дисциплин, писари составляют своды, кто-то изучает заклинания, кто-то создает волшебные предметы. Время между приключениями измеряется месяцами, и каждого такого промежутка обычно хватает для проведения очередной серии экспериментов или разработки заклинания. Каждый из основных видов деятельности в мастерской, включающих изучение манускриптов, исследование энергии, разработку заклинаний, изготовление волшебных вещей и т.п., подробно описан в этой главе.

Изучение книг

Знание Магической Теории и магических дисциплин очень важно для магов – настолько, что многие из них проводят в мастерской всю свою жизнь. Маги могут увеличивать свое знание дисциплин разными путями. Основными источниками получения новых знаний и развития дисциплин являются книги.

Своды

Свод – это книга, собравшая всю имеющуюся у ученых информацию по отдельной дисциплине или знанию. Создание такого труда стоит огромных усилий, но он оказывает незаменимую помощь в обучении. Каждый свод характеризуется двумя факторами: ступенью, определяющей, какой объем сведений содержит книга, и качеством, определяющим, как написана книга.

Создание Свода

Перед тем, как начать писать свод, определите ступень будущей книги. Она может быть любой, но не должна превышать половины параметра автора в конкретном знании или в определенной дисциплине.

Определив ступень, приступайте к созданию текста. За каждый сезон письменной работы персонаж получает количество пунктов, равное сумме Контактности и Письма. Когда общее число пунктов сравняется со ступенью свода, он считается законченным. Ступень книги не может быть изменена на середине пути (допустим, если ваш персонаж повысил свой параметр в дисциплине). Будучи начатой, работа над книгой завершается на установленной ступени или не завершается вовсе.

По завершении работы, вашей книге присваивается определенное качество, равное сумме (Контактность + Письмо + 3).

Рассмотрим следующий пример написания свода. Волшебник Квент, с параметром Огня 24 и суммой Контактности и Письма, равной 5, решил написать свод по дисциплине Огня. Он устанавливает максимально возможную ступень – 12. За первый сезон он накапливает пять пунктов, и еще по пять – за второй и третий сезоны (в сумме 15, что превысило 12, ступень свода). Качество свода = 8 (5+3).

Переписывание существующих сводов не так сложно, как создание новых, и не требует столько времени. За один сезон переписчик может скопировать количество ступеней свода, равное утроенной сумме его Письма и Ловкости.

Чтение свода

При чтении свода студент вычисляет сумму обучения, равную Интеллект + Концентрация + качество свода. За каждый сезон изучения свода студент получает количество пунктов опыта, равное сумме (Интеллект + Концентрация + качество свода), если данный свод посвящен магической дисциплине. Если свод посвящен знанию, то та же сумма делится на пять. За один сезон нельзя улучшить параметр отдельной дисциплины или знания более, чем на три. Пункты опыта, полученные сверх количества, необходимого для увеличения параметра на три, пропадают.

Студент может продолжать изучать свод, пока его параметр в конкретном знании или в дисциплине ниже ступени текста, поэтому в течение нескольких сезонов можно вполне эффективно работать с одной книгой.

Например, волшебница Гертруда с параметром Огня 0 и суммой Интеллекта и Концентрации, равной 6, решила изучить свод Огня, написанный Квентом (ступень 12, качество 8). Каждый сезон изучения она получает 14 пунктов опыта к дисциплине Огня (это сумма ее параметров Интеллекта, Концентрации, а также качества текста). На прилагаемой таблице отображен профессиональный рост Гертруды.

Диалоги

Диалоги – это письменные версии диспутов. Они состоят из серий вопросов и ответов, связанных с какой-либо конкретной темой. Диалоги предназначены для студентов с определенным уровнем знаний. Будучи чрезвычайно полезными для данной аудитории, они скучны для читателей с большими познаниями, которые не находят в них ничего нового, и непонятны для тех, кто еще не дорос до того уровня знаний, который требуется для понимания диалога.

Создание диалогов

Написание диалога отнимает один сезон. Каждая книга обладает определенным качеством и ступенью, которая приблизительно определяет уровень знаний человека, которому диалог может быть полезен. Качество диалога равно сумме (Контактность автора + Письмо автора +6). Ступень выбирается автором при начале написания диалога и может достигать одной трети от параметра автора в предмете, которому посвящена книга.

Рассмотрим следующий пример. Квент решил написать диалог по дисциплине Огня. Он выбирает наи-

большую доступную ступень, равную 8. За один сезон работы он создает новый диалог с качеством 11.

Переписывание готовых диалогов гораздо проще их создания. Переписчик может сделать количество копий данного диалога в сезон, равное его параметру Письма.

Изучение Диалогов

Для изучения диалога требуется один сезон, и студент не может изучать один и тот же диалог дважды. Читатель диалога получает количество пунктов опыта, равное сумме (Интеллект + Концентрация + качество диалога – пятикратная разница между текущим параметром дисциплины или знания персонажа и ступенью диалога), если диалог посвящен магической дисциплине. Если текст связан с конкретным знанием, разделите ту же сумму на пять, чтобы узнать количество пунктов опыта, которые вы получите к параметру знания. Обратите внимание, что вы можете получить пользу от диалога и в том случае, если ваш параметр выше ступени диалога. Благодаря чтению одного диалога вы можете поднять соответствующий параметр на три максимум.

Например, Тесса решила изучить диалог Квента. Ее параметр Огня 9, на единицу больше ступени книги, поэтому она получает штраф -5 к сумме обучения. Сама сумма равна (Интеллект 3 + Концентрация 4 + Качество 11 – 5). Произведя нехитрые математические операции, выясняем, что Тесса получает 13 пунктов опыта за этот сезон и поднимает параметр Огня на единицу.

Трактаты

Трактаты – тексты, посвященные более глубокому разбору отдельного аспекта дисциплины или знания. Трактаты, связанные с дисциплинами, посвящены отдельным заклинаниям, а трактаты, относящиеся к знаниям, обсуждают какую-либо тему, важную для развития конкретного знания. Трактаты полезны для всех студентов, потому что никто не может знать об отдельном предмете абсолютно всего.

Создание трактата

Написание трактата занимает один сезон. Для создания трактата по дисциплине маг должен сначала усовершенствовать заклинание (о совершенствовании заклинаний см. 79), связанное с этой дисциплиной, а потом написать трактат по данному заклинанию. Маг может написать только один трактат о заклинании, и он будет касаться той дисциплины из двух, использованных в заклинании, которая имеет больший параметр.

Круг заклинания, по которому пишется трактат, не может быть выше, чем Контактность + Письмо автора. Качество трактата равно кругу заклинания или, если трактат посвящен отдельному знанию, сумме параметров Контактности и Письма автора. Персонаж может создать количество трактатов по конкретному знанию, не превышающее половины его параметра в данном знании.

Например, Квент решает создать трактат. Он провел совершенствование заклинания "Шар Адского Пламени", но круг этого заклинания 7 (ступень 35), а сумма Контактности и Письменности Квента – всего 5, поэтому он не может написать трактат об этом заклинании. Тогда он усовершенствовал "Дугу Огненных Лент", заклинание пятого круга (ступень 25), и написал о нем трактат, рассматривающий данное заклинание с точки зрения дисциплины Огня (в Созидании Квент имеет меньший параметр, чем в Огне).

Переписчик за сезон может сделать число копий существующего трактата, равное своему параметру Письма.

Изучение трактата

Изучение трактата занимает один сезон. Каждый отдельно взятый студент может изучить конкретный трактат с пользой для себя только однажды. Человек, изучающий трактат по дисциплине, должен уже знать заклинание, которого касается трактат. При этом ему необязательно совершенствовать это заклинание. По трактату нельзя изучить заклинание, он необходим для развития параметров дисциплин. Читатель трактата должен разработать заклинание самостоятельно, познакомиться с ним через другого мага или изучить его по лабораторным текстам. Человек, работающий с трактатом, получает количество пунктов опыта, равное сумме Интеллекта, Концентрации и качества трактата, если трактат посвящен заклинанию (данные пункты опыта приписываются к той дисциплине, с точки зрения которой рассматривается заклинание), или той же сумме, деленной на 5, если трактат посвящен конкретному знанию. Полученный опыт не может поднять соответствующий параметр более, чем на 3.

Например, Гертруда решила прочесть трактат Квента. Для начала ей пришлось изучить заклинание "Дуга Огненных Лент" в библиотеке коллегии. Потом она провела сезон над трактатом, заработав 11 пунктов опыта (Качество 5 + Интеллект и Концентрация 6).

Исследование чистой энергии

Чистая энергия – исходное вещество волшебства, и ее исследование может привести к озарениям, которые осветят новые горизонты герметической магии. Маги могут заниматься исследованием чистой энергии для увеличения параметров дисциплин или для улучшения знания Магическая Теория. Чистая энергия в таких исследованиях расходуется безвозвратно.

Если вы выкинете на кости 0 при бросках, связанных с исследованием чистой энергии, сделайте число провальных бросков, равное количеству пешек энергии, подвергавшейся исследованию. При небрежности вы не получаете пунктов опыта, но сезон на исследование считается потраченным. Если вы совершаете провал, рассказчик решает, что именно при этом произошло. Если провал потребует проверки на Погружение в Сумерки, добавьте простой бросок к тому числу пешек энергии, которое было использовано для усиления вашей ауры, чтобы определить мощь Сумерек, которую вы попытаетесь взять под контроль (подробнее о Сумерках Мага см.стр.85).

Изучение дисциплин посредством исследования энергии

Чистая энергия может помочь магам в изучении дисциплин. Для этого магу необходимо иметь некоторое количество пешек энергии типа, соответствующего той дисциплине, которую он собирается изучать. Он может исследовать одну, две или три пешки, определяя число пешек перед началом сезона, до броска кости. Потом игрок производит стрессовый бросок, умножая его на число задействованных пешек, а затем прибавляет Ауру местности. Полученный результат является тем количеством пунктов опыта, которые получает маг в конкретной дисциплине за один сезон. Невозможно за один сезон поднять параметр одной дисциплины более, чем на три; лишние пункты опыта в этом случае пропадают.

Например, Квент, с параметром Огня 24 (и без пунктов опыта в этом параметре) решает исследовать чистую энергию Огня. Он расходует три пешки Огня, а его игрок кидает 1, 1 и 9, получая результат 36 (две единицы подряд при стрессовом броске учетверяют результат; 4 x 9 = 36). При умножении результата на три получается 108. При добавлении Ауры коллегии (4), итогом будет 112. Квент поднимает дисциплину Огня на три (поднять ее с 24 до 27 стоит 25+26+27=78 пунктов опыта). Оставшиеся 34 пункта пропадают, поскольку дисциплину нельзя улучшить за сезон более, чем на три.

Постижение Магической Теории посредством исследования энергии

Для увеличения параметра Магической Теории вы можете исследовать чистую магическую энергию, свойства которой могут развить ваши представления о природе магии в целом. Исследуя энергию, вы можете работать с одной, двумя или тремя пешками. При исследовании одной пешки энергии данная пешка может относиться к любой дисциплине. При исследовании двух пешек вы должны взять одну пешку, соотносящуюся с любой Техникой, а вторую – с любой формой. Наконец, при исследовании трех пешек энергии две из них должны соответствовать технике и форме, а третья – относиться к любой дисциплине, отличной от типов первых двух пешек.

Исследование чистой энергии для получения знаний о Магической Теории отнимает один сезон. Сделайте стрессовый бросок, умножьте его на число исследуемых пешек и добавьте параметр Ауры местности. Если результат превосходит ваш параметр Магической Теории в три раза, вы получаете три пункта опыта к Магической Теории, если вдвое – то два пункта, если результат находится между вашим параметром и удвоенным его значением, то один пункт. Если ваш бросок не превышает вашего параметра Магической Теории, вы не научились ничему новому в течение сезона. Энергия в процессе исследования расходуется безвозвратно.

Опыт в Магической Теории

Маги могут получать опыт в Магической Теории, осуществляя какие-либо проекты, отвечающие законам Благоуста и Герметической Теории. За каждый сезон, проведенный в разработке заклинаний, наложении чар на предметы или изготовлении зелий, маг получает один пункт опыта к Магической Теории, кроме случаев, когда он пользуется в работе своими личными, старыми рабочими записями.

Вариант развития дисциплин

Может быть трудным отслеживание количества пунктов опыта для всех пятнадцати дисциплин, особенно когда дело касается высоких параметров. Если ваш отряд захочет избежать этих сложностей, вы можете применять альтернативный метод развития дисциплин (но вы должны продолжать применять систему пунктов опыта для развития способностей). Ниже изложена система, которая дает результаты, приблизительно схожие с результатами системы пунктов опыта, но кое-чем отличающаяся. Все игроки должны согласиться на использование той или иной системы на протяжении всей саги.

Для применения альтернативного метода подсчитывайте сумму пунктов опыта, как и в стандартной системе. Потом следуйте приведенным ниже правилам.

Диспут: Если количество пунктов опыта в три раза больше параметра дисциплины, этот параметр увеличивается на три. Если превосходство двукратное, то параметр вырастает на два. Наконец, число очков опыта больше вашего параметра, но меньше удвоенной его величины, то ваш параметр увеличивается на единицу.

Свод: То же самое, что и с диспутом. Помните, что вы не можете поднять параметр выше ступени книги.

Диалог: Диалог теряет некоторые свои обучающие свойства, если вы не применяете обычную систему пунктов опыта для дисциплин. Так или иначе, вы можете повысить дисциплину на значение, равное количеству пунктов опыта за сезон, деленному на пять. Имейте в виду, что для персонажей эта система делает обучение более быстрым.

Трактат: Трактаты не могут использоваться для обучения, если вы не применяете обычной системы распределения пунктов опыта для развития дисциплин.

Исследование чистой энергии: Сравните число полученных за сезон пунктов опыта с текущим параметром дисциплины. При трехкратном превосходстве этого числа над параметром вы увеличиваете параметр данной дисциплины на три, при двукратном – на два, при простом превосходстве – на единицу.

Основные виды работ в мастерской

Для работы в мастерской вам понадобится один важный параметр – так называемая ученая степень. Это переменная величина, отражающая вашу способность справиться с тем или иным заданием. Значение ученой степени меняется в зависимости от того, с какими техникой и формой вы работаете в конкретном случае. Например, при изучении заклинания Управление Землей в формуле вычисления ученой степени будут учитываться параметры вашего знания дисциплин Управления и Земли. Также в формуле могут быть использованы другие положенные модификаторы, свойственные каждому виду деятельности. Вот полная формула: ученая степень (базовая) = техника + форма + Интеллект + Магическая Теория. Часто к ученой степени добавляется Аура местности. Этот параметр показывает, насколько сильно природное влияние магии на той территории, где расположена ваша мастерская (обычно это территория коллегии). Подробнее об Ауре местности см. главу "Пять Миров", стр. 230.

Заклинания

Основной мерой вашего могущества является владение форматными заклинаниями, потому что они – ваш главный инструмент, то, чем вы владеете свободно, то, с чем вы уже не экспериментируете, а на что полагаетесь. Как маг, вы можете изучить чужие заклинания или разработать свои.

Изучение заклинаний

Если какой-то маг ранее разработал заклинание, а вы теперь получили рукопись его разработки, вы можете попытаться изучить это заклинание. Конспекты большинства магов либо неполны, либо неразборчивы из-за почерка или сокращений. Поэтому изучать заклинания по частным магическим сборникам – задача не из простых (см. "Расшифровка заклинаний", стр. ***). При условии, что вы можете прочесть заклинание, оно изучается вами за один сезон, если ваша ученая степень равна или превышает ступень заклинания. Вы получаете бонус к ученой степени, если знаете подобное заклинание (см. Подобие заклинаний ***). Если это заклинание общей ступени, ваша ученая степень изменяется на +1 за каждые пять ступеней заклинания, известного вам.

В дополнение к изучению заклинаний из письменных источников вы можете выучить заклинание из репертуара мага, который согласится обучить вас своему заклинанию.

Вспомогательные дисциплины каждого заклинания берутся в расчет не только при колдовстве этих заклинаний, но и при их изучении.

Разработка Заклинаний

Разработать заклинание гораздо сложнее, нежели изучить уже готовое, хоть вам и не придется искать рукописную копию заклинания. Во-первых, решите, какого эффекта вы хотите добиться новым заклинанием. Для этого просмотрите заклинания, описанные в главе "Заклинания". Вы можете выбрать как перечисленные в ней заклинания, так и их модификации. Наконец, вы можете изобрести абсолютно новое, никем не описанное заклинание.

При желании дублировать уже существующее заклинание используйте статистику, приведенную для него в описании заклинаний, с небольшим изменением в виде вашей печати мага.

Если вы разрабатываете вариант готового заклинания, вы меняете один или несколько параметров его эффекта – дальность или зону, например. Для начала обратитесь к заклинанию, на базе которого вы будете разрабатывать свое собственное. Определите, что за параметр заклинания вы желаете изменить и как сильно. Ступень нового заклинания вычисляется на основе именно этих изменений. Метод определения новой ступени описан в разделе "Смена дальности, длительности и зоны", стр. 116.

Если вы разрабатываете заклинание "с нуля", вы должны описать принцип и механику его действия (дальность, длительность, зона) и постараться вписать его в средневековое окружение. Вы должны увериться в том, что вы не вышли за Пределы Магии (см. стр. 73). Для определения ступени нового заклинания определите, какие техника и форма будут его создавать. Как правило, это определить достаточно просто, нужно лишь логично исходить из целей и эффектов заклинания. Когда вы найдете желаемую комбинацию в главе "Заклинания", обратитесь к описанию основных эффектов этой комбинации дисциплин и, воспользовавшись подсказками, присвойте новому заклинанию его ступень. Определив ступень проектируемого заклинания, пропишите для него, основываясь на своих параметрах техники и формы, базовые дальность, длительность и зону распространения эф-

фекта. Если вы хотите изменить дальность, на которой будет действовать ваше заклинание, увеличить его длительность или назначить для него другие цели, обратитесь к разделу "Изменение дальности, длительности и зоны", стр. 116.

Например, маг захотел создать заклинание, которое разжигало бы очаг. Заклинание, что очевидно, основано на комбинации дисциплин Создание Огня. В описании этой комбинации (глава "Заклинания", стр. 149) мы видим, что воспламенение горючего материала соответствует 5 ступени заклинания. Также мы обнаруживаем, что основная дальность для сочетания Создание Огня – ближняя, обычная длительность – моментальная, и зона – предмет. Маг желает, чтобы заклинание помогало ему в пределах его комнаты, и ближняя дистанция удовлетворяет этим требованиям. Далее, маг хочет разжигать этим заклинанием бревна в очаге. Но магия не должна поддерживать огонь, однажды подожженная древесина будет гореть сама собой, поэтому длительность вполне может быть моментальной. Маг решает, что зона эффекта заклинания "предмет" недостаточна для разжигания большого камина в главной зале коллегии. Следовательно, он должен поднять размер зоны на один порядок, меняя его с "предмета" на "объект", добавляя пять ступеней. Итоговая ступень заклинания получается равной сумме 5 (базовая ступень эффекта) и еще раз 5 (изменение зоны), что даст 10 ступень.

Определив параметры заклинания, которое вы хотите разработать, выясните, можете ли вы вообще разработать это заклинание. Потом узнайте, сколько времени займет процесс изобретения. Вы можете разработать заклинание, только если ваша ученая степень превосходит требуемую ступень заклинания. Вы получаете бонус за знание подобного заклинания или его варианта (+1 за пять ступеней подобного заклинания – см. "Подобие заклинаний"). Также вы можете добавить рейтинг магической Ауры (если таковая вообще присутствует в вашей мастерской, см. главу "Пять Миров", стр. 230) в качестве бонуса к вашей ученой степени. Любые вспомогательные дисциплины, имеющиеся у нового заклинания, играют роль при расчете вашей ученой степени (см. "Вспомогательные дисциплины", стр. 76). За каждый пункт, на который ваша ученая степень превосходит ступень заклинания, вы накапливаете один пункт разработки за один сезон. Накопив число пунктов разработки, равное ступени заклинания, вы завершаете его разработку.

Переписывание заклинаний

Все маги имеют персональные сборники заклинаний – магические рукописи для конспектов занятий в мастерской. Заклинания, записанные в этих сборниках, не могут пригодиться кому-либо, кроме владельца, немедленно, поскольку записаны с применением личных сокращений и знаков, которые сложно понять другим. Помните, что все тексты средневековья были написаны от руки. Кроме того, некоторые маги наполняют свои записи ловушками, которые автор может с легкостью распознать, но в которые посторонний читатель непременно попадется, пусть даже он и расшифрует текст.

Если вы хотите переписать заклинание так, чтобы другие могли читать и изучать его, то за один сезон вы можете записать (Латынь Письменная х 20) ступеней заклинаний, которые еще ни разу не излагались в доступной письменной форме. Или, при желании, вы можете за один сезон переписать до (Латынь Письменная х 60) ступеней заклинаний, которые уже записаны в общедоступной форме.

Расшифровка заклинаний

Если вы задались целью расшифровать магические записи мага, тайнописи которого вы не знаете, сначала сделайте бросок на распознавание его кода. Слово "код" для записей большей части магов означает их личный авторский стиль ведения конспектов. Вам необходимо сделать простой бросок на Интеллект + Латынь Письменная 6+ для того, чтобы получить возможность изучения заклинания. Если автор преднамеренно запутывал свои записи, добавьте к фактору сложности Интеллект автора. Если же информация действительно зашифрована, фактор сложности может намного вырасти. Если вы уже распознали код данного мага один раз в прошлом, примите в помощь к расшифровке других заклинаний того же автора бонус +3.

Разгадав авторский код, вы можете определить природу данного заклинания. Расшифровав записи мага, вы узнаете, какие технику и форму использовало заклинание. Конечно, это вы узнаете лишь в том случае, если это заклинание принадлежит Герметической Традиции. Для выяснения ступени заклинания и его эффекта вам надо произвести стрессовый бросок на ученую степень и превзойти ступень заклинания (она известна рассказчику). Если вы узнали технику, форму, ступень и эффект заклинания, вы можете написать его копию, которая может быть прочитана и использована другими.

Вы можете произвести один бросок на распознавание кода и один бросок на расшифровку текста за сезон. Если оба броска удачны, процесс расшифровки заклинания займет как раз весь текущий исследовательский сезон. Если один из бросков окажется неудачным, то и попытка расшифровки будет признана неудачной, а сезон – потраченным впустую. Заклинание остается нерасшифрованным. Вы можете автоматически повторить неудачный бросок на расшифровку в начале нового сезона, если ваш бросок на распознавание кода был удачен. Если при расшифровке случился провал, то не только заклинание осталось неизвестным, но и случилось нечто ужасное – например, оригинальный текст пострадал или вы воспроизвели часть заклинания, которая при использовании пагубно воздействовала на вас, ваше снаряжение или других людей.

Вы можете провести сезон, зашифровывая по (Латынь Письменная х 20) ступеней своих собственных заклинаний. От процедуры зашифровки практически нет никакой пользы: это лишь прием для поимки злонамеренных магов-трутней, желающих всю свою карьеру построить на чужих заклинаниях. Конечно, зашифровка заклинаний может быть и проявлением вашей жадной натуры, не желающей делиться своими разра-

ботками с коллегами, имеющими с вами общую библиотеку. Все зависит от точки зрения. Для создания ловушки-заклинания вы должны изобрести его так же, как и любое другое заклинание.

Если вы случайно получите доступ к негерметическому заклинанию, вам наверняка захочется выяснить, что оно из себя представляет. Расшифровка негерметического заклинания в принципе похожа на процесс расшифровки чужих магических записей, но этот процесс более трудоемок. Даже определение техники и формы заклинания может оказаться невозможным без долгого изучения. Действия, которые потребуются для понятия сути и принципов негерметического заклинания, назначаются рассказчиком.

Извлечение чистой энергии

Вы можете извлекать магическую энергию из любой магической местности, т.е. из любого места, обладающего магической Аурой, преобразуя магическую энергию в материальную форму. Каждый сезон, проведенный в извлечении энергии из природы, сложите следующие параметры: Созидание + Метамагия + Магическая Теория + (Аура местности x 3). За каждые полные 10 пунктов, полученных в сумме, вы получаете по одной пешке чистой энергии типа Метамагия.

Изготовление волшебных вещей

Процесс сотворения волшебных вещей, как и магическое знание, может увеличить ваши магические спо-

Таблица Внешнего вида и бонусов эффектов

Форма	Бонус эффекта
агат	+3 воздух +5 защита от шторма
	+7 защита от яда
аметист	+3 против яда +7 против опьянения
аквамарин	+3 вода
барабан	+2 внушение страха
	+3 вызов бури и грома
	+5 оглушение
берилл	+3 вода
бирюза	+4 некромантия
ботинки	+5 воздействие на ходьбу
бриллиант	+5 против демонов
бурдюк	+5 создание жидкости
веер	+4 изгнание погодных явлений
	+4 контроль или создание ветров
веревка	+2 удушение
	+4 сдерживание или связывание
весло	+4 воздействие на потоки
гагат (черный янтарь)	+2 защита
	+3 темнота
гиацинт	+2 исцеление
горный хрусталь	+3 исцеление +5 ясновидение
гребень	+5 красота +7 воздействие на волосы
дверной проем	+5 магическое перемещение
	+7 воздействие на прохожих +7 порталы
дверь	+5 преграда
доспех	+7 к защите владельца
древесина	+3 воздействие на живое дерево +4 воздействие на древесину
дуб	+7 против штормов
жезл или посох	+2 отторжение +3 стрельба магическими снарядами +4 управление на дистанции +4 уничтожение на дистанции
жемчуг	+5 определение или уничтожение яда
железо	+7 уничтожение или отпугивание нечисти
железные оковы	+8 пленение нечисти
змеевик (серпентин)	+3 против инфекций и животных ядов
змеиный язык	+6 ложь +3 обман
золото	+4 воздействие на состояние +4 возбуждение жадности
игрушка	+4 управление детьми
изумруд	+4 возбуждение любви или страсти +7 змеи и драконье племя
камин или печь	+5 уничтожение вещей +7 создание огня и жара
кварц	+5 невидимость
кинжал или нож	+2 точное уничтожение +3 предательство, убийство +3 отравление
кирка	+4 уничтожение камня
кольцо	+2 постоянный эффект
комната	+4 создание вещей внутри нее +6 воздействие на все находящееся внутри
ковер	+3 воздействие на сидящих на нем
колокол	+5 предупреждение
корзина	+3 создание вещей в ней +4 хранение содержимого +5 создание пищи в ней
корона	+2 мудрость +3 подчинение людей +5 получение авторитета и уважения
кость животного	+4 к повреждению или уничтожению животных
кошачий глаз (хризолит)	+3 против вредоносной магии Плоти
красный коралл	+10 против демонов
кровавик (гематит)	+4 кровь и раны
кровать	+6 воздействие на сон и сновидения
крысиный череп	+3 заражение болезнью
кузнечные мехи	+4 создание ветра, +5 усиление огня
лампа	+4 создание огня, +7 производство света
лиловый аметист	+4 возвышение над массами +7 против опьянения

лира	+3 создание звуков +5 воздействие на музыку
лопата	+4 перемещение или уничтожение земли
лук	+5 уничтожение вещей на расстояние
львиная грива	+5 сила, отвага, гордость
магнетит	+3 Твари
маска	+2 воздействие на взгляд владельца +3 укрывание +7 маскировка
меч	+3 блокирование атаки +4 повреждение человеческого или звериного тела
монета	+4 возбуждение алчности +4 доход и торговля
нефрит	+4 Вода
обожженная глина	+4 хранение или защита от огня
обсидиан	+5 темнота
одежда	+4 превращение владельца +4 защита владельца +2 движение
ожерелье	+4 воздействие на дыхание и речь
оковы	+6 удерживание или магические узы оккультных существ +6 Огонь
оникс	+4 темнота +4 смерть
опал	+4 путешествие
орешник	+3 гадание
парус	+4 воздействие на ветер +7 мореплавание
перо птичье	+2 Воздух + 5 полет
перо для письма или стило	+7 письмо
перчатки	+4 воздействие на вещи касанием +4 манипулирование на расстоянии
песочные часы	+3 увеличение скорости +7 расчет времени и тревога
плащ	+3 полет +4 обращение владельца +5 изменение внешности владельца
повязка	+4 лечение ран
подкова	+2 преграда +6 движение лошади
пол	+7 воздействие на движение
полка	+3 сокрытие предметов +4 защита предметов
пояс	+3 воздействие на силу
пух	+3 тишина, молчание
раковина	+2 защита +2 море +3 морские твари
рубин	+3 воздействие на кровь +4 командование в бою +5 призывание и подчинение
сапфир	+2 знание +2 против вредоносной магии Плоти +3 исцеление
сардоникс	+2 против злобного Тела
свинец	+4 преграда
свирель	+3 воздействие на эмоции +5 управление детьми +5 пирушка +6 воздействие на эмоции нечисти
седло	+4 воздействие на лошадь +7 верховая езда
серьга	+5 воздействие на слух
сеть	+5 обездвиживание
стрела	+2 прицеливание +3 направление
сума или мешок	+3 укладывание и вынимание вещей +5 удержание вещей
топаз	+4 лидерство +4 сила, отвага, гордость +5 подчинение диких животных
топор	+4 уничтожение дерева
украшения	+4 превращение владельца +4 защита владельца +2 движение
хлыст	+4 управление человеческим или звериным телом +5 возбуждение страха в животных
холл	+3 магическое перемещение +6 воздействие на движение
хрусталь	+5 Вода
чаша	+4 определение яда +5 создание жидкости или превращение в жидкость
чистое стекло	+4 невидимость +5 к видению сквозь что–либо
человеческая кость	+3 разрушение человеческого разума +4 уничтожение человеческого тела
человеческий череп	+4 уничтожение человеческого тела +5 разрушение человеческого разума +5 уничтожение или подчинение призраков
шапка	+4 воздействие на образ человека
шкура животного	+7 к превращению в соответствующее животное
шлем	+4 воздействие на разум и чувства владельца +6 воздействие на зрение владельца
щит	+5 защита
янтарь	+3 Плоть
ярмо	+4 управление носителем +5 увеличение силы носителя
яшма	+2 исцеление +2 против демонов +2 движение
ящик	+5 создание или изменение предметов внутри него

собности. В дополнение к талисманам, которые помогают вам концентрировать вашу магическую силу, вы можете создавать особые предметы, которые наделяются могуществом каких-либо заклинаний; зелья, воздействующие на того, кто их потребит; эликсиры молодости, продлевающие срок жизни. Поскольку такое магическое производство уникально (каждый маг создает вещи по своим собственным рецептам и технологиям), для вас может быть сложно, а порой опасно определить, как надлежит использовать тот или иной зачарованный предмет или какое-то зелье, созданные другим магом.

Магические предметы и зелья создаются при использовании определенной ритуальной магии и, в этой связи, требуют большого количества времени, оборудования и ресурсов. Связывание материальной вещи и магии именуется наложением чар, а волшебный эффект, помещаемый в магический предмет, называют чарой. Не спеша, обстоятельно подготовьте мастерскую для выполнения определенного задания, соберите все необходимые материалы и убедитесь, что располагаете всем необходимым оборудованием, и только потом с великим тщанием начинайте работу, уделяя внимание каждой детали процесса. В конце концов, вы получаете предмет, способный на независимое использование магической энергии в соответствии с той функцией, которую вы ему присвоили в мастерской. Предмет этот уникален и привязан к вашим магическим способностям. Ваша магическая печать проявляется в эффектах, производимых зачарованной вами вещью точно так же, как и в ваших собственных заклинаниях.

Для создания волшебных вещей и зелий часто требуется чистая энергия. Процесс наложения чар преображает энергию, намертво привязывая магическую силу к объекту. Энергия, используемая в магическом процессе, трансформируется таким образом, что более ни для каких целей ее использовать не удастся и из зачарованного предмета ее более не извлечь. Маги иногда называют энергию волшебных предметов "привязанной", в отличие от чистой магической энергии.

Так как создание волшебных вещей само по себе является ритуальным действием, чары, повторяющие действие ритуальных заклинаний, не могут быть вложены в какой бы то ни было предмет.

Волшебные Вещи

Волшебные вещи делятся на три типа: талисманы, увеличивающие и концентрирующие вашу магическую силу; зачарованные вещи, в которых содержатся чары, повторяющие действия заклинаний; заряженные вещи, которые хранят временный, ограниченный эффект. Последние ограничены в мощи, но требуют меньше ресурсов.

Внешний вид и материал

Первым делом при создании любого магического предмета вам надо определиться с его физической формой, то есть продумать, как предмет будет выглядеть и из каких материалов он будет сделан. Просмотрите таблицу Внешний вид и бонусы чар ***: в ней вы сможете найти, какие предметы наиболее подходят для наложения на них той чары, которой вы хотите наделить ваше творение. Также вам нужно уделить некоторое внимание материалу, из которого сделана вещь. Вас может обуревать желание наложить некую чару на золотой меч (выглядит это, действительно, шикарно), но в бою такой меч из тяжелого и мягкого металла непрактичен. Кроме того, если вы полагаете, что на волшебном перстне отлично смотрелся бы яхонт в сто каратов, где же этот яхонт взять? Конечно, за материалами, которые вы полагаете незаменимыми для вашего проекта, вы можете отправиться во внешний, земной мир, особенно если коллегия небогата и не может предоставить вам дорогих предметов.

Перед началом наложения чар вы должны уже иметь предмет на руках, необходимого размера и сделанный из материалов, обусловленных соображениями наибольшей эффективности.

Приготовления к наложению чар

Талисманы и зачарованные предметы – достаточно мощные объекты, требующие особой подготовки перед тем, как какое-либо заклинание в них будет заряжено.

Имея на руках материальную вещь, на которую вы хотите наложить некую чару, вы должны провести один сезон в подготовке вещи к процедуре наложения чар. Для этого вам надо просто потратить время и несколько пешек чистой энергии (см. таблицу Материал и размер).

Вы имеете возможность, по желанию, заколдовать не весь предмет, а только его часть. Например, вы можете заколдовать рубин в набалдашнике посоха. Из-за его положения на посохе драгоценный камень получает бонусы, причитающиеся внешнему виду (но не материалу) посоха (см. таблицу Внешний вид и бонусы чар). Таким образом, весь посох вам заколдовывать необязательно. К слову, любая чара, опирающаяся на единство посоха и камня (например, любое заклинание, вложенное в камень и основывающееся на внешнем виде посоха), перестает действовать, если два компонента разделяются.

Таблица Материалов и размеров

Материал	Количество порций чистой энергии для наложения чар
ткань, стекло	1
дерево, кожа	2
кость, мягкий камень	3
твердый камень	4
черный металл	5
серебро	6
золото	10
полудрагоценные камни	12
драгоценные камни	15
бесценные драгоценные камни	20

Размер	Примеры	Множитель
мелкий	кольцо, браслет, брошь, камень	x1
небольшой	жезл, кинжал, пояс, шапка	x2
средний	меч, туника, ботинки, череп	x3
крупный	посох, щит, плащ, скелет	x4
огромный	лодка, повозка, человеческое тело, небольшая комната	x5

Пример: Для подготовки к наложению чар на серебряный щит нужно потратить один сезон и 24 порции чистой энергии (6 за материал, умноженное на 4 за размер).

Предмет, приготовленный к наложению чар, бесполезен до тех пор, пока ему не сообщат какую-то силу, и он не пополнит семейство волшебных вещей.

Талисманы

Талисманы помогают вам сосредотачивать и усиливать вашу магическую мощь. Талисман – личная вещь, сделанная из материи и энергии, тесно связанных с вашей природой и часто используемый в качестве канала для направления вашей магии.

Для создания талисмана вы должны сначала выбрать внешний вид объекта и подготовить его для наложения чар согласно данному выше алгоритму. Подготовив предмет, вы проводите один сезон, настраивая его энергию в унисон с вашей магией, отлаживая его действие в соответствии со своими желаниями. Через три месяца такой работы вы получите талисман, который отныне будет помогать вам в магических занятиях.

Талисманы обладают несколькими возможностями. Во-первых, талисман служит продолжением вашей руки: когда вы применяете заклинание, дальность которого ограничена вашим касанием, вы можете направлять эффект этого заклинания, касаясь цели талисманом. Поэтому, сделав талисман в виде посоха, вы получаете значительное увеличение радиуса действия касательного заклинания. Во-вторых, между вами и вашим талисманом существует постоянная мистическая связь, поэтому вы легко можете отыскать потерянный или украденный талисман. Правда, для вас может оказаться небезопасной ситуация, когда талисман попадает в руки врага. В-третьих, ваш талисман полностью защищен вашим сопротивлением магии, если вы какой-либо частью тела соприкасаетесь с талисманом. Так, длинный посох-талисман, которым вы размахиваете в бою, время от времени может выходить за пределы вашего обычного "поля" ауры сопротивления, но он все равно считается полностью защищенным вашим сопротивлением магии. Наконец, даже если вы не касаетесь талисмана, он получает сопротивление магии, предоставляемое вашим параметром формы.

В дополнение к основным силам талисманов вы можете в любой момент потратить еще один сезон, чтобы открыть некое новое магическое свойство вашего талисмана, зависящее от его внешнего вида или материала. Для определения возможных свойств обратитесь к таблице Внешний вид и бонусы чар. Ваш талисман способен иметь более одного магического свойства, но вы не можете заряжать в него больше одного свойства за сезон. Например, маг может развить возможности своего талисмана-посоха, проведя один сезон в мастерской и наделив его магической силой контролировать предметы на расстоянии. Он получает бонус +4 на броски, связанные с заклинаниями дистанционного контроля вещей. Затем маг может развить возможности талисмана так, что получит бонус +3 к защите от метательных снарядов, но на это придется потратить еще один сезон.

Бонусы от магических способностей талисмана идут на пользу магу только тогда, когда он касается талисмана. Талисман никогда не предоставляет бонусов к сопротивлению магии и не облегчает работы в мастерской. Ограничений на количество способностей, заключенных в одном талисмане, нет, но помните, что добавлять их в талисман вы можете только по одной в сезон. Не существует специальных бросков на наложение бонусов на талисман, вам нужно только провести один сезон в мастерской.

Вы можете иметь только один талисман. Если вы собираетесь изготовить второй, то должны полностью

уничтожить первый. Кроме того, вы не можете сделать талисман для кого-то другого.

Вы можете зарядить талисман каким-либо эффектом заклинаний, а поскольку ваш талисман уже настроен на ваши магические способности, вы получаете бонус +2 к ученой степени при наложении данного эффекта на талисман. Также вы можете превратить заряженный магической энергией предмет в свой талисман. В этих случаях неважно, накладываете вы чару на предмет или он уже наделен магическими способностями; предмет должен быть подготовлен к наложению чар один-единственный раз. Когда эта процедура проведена, вам нужно лишь провести один сезон для настройки предмета на вашу магическую волну, и он станет вашим новым талисманом.

Талисманы не следует путать со средоточиями заклинаний. Талисман индивидуально подогнан под запросы мага-создателя и дает бонусы многим его заклинаниям, средоточия же работают только с определенными типами заклинаний. Если хотите, можете сделать талисман из средоточия (выбрав для талисмана соответствующие внешний вид и материал) – так вы сохраните бонусы обоих предметов.

Зачарованные вещи

После того, как вы подготовили предмет к магической обработке, вы можете начинать расходовать время и ресурсы в попытках зарядить его магией. В итоге у вас получится зачарованный предмет.

Сила, вид и число магических чар, заряжаемых в предмет, ограничены количеством пешек чистой энергии типа Метамагия, потраченных в ходе приготовления зачарованного предмета (см. выше). Каждая чара, которой вы заряжаете предмет, требует затрат определенного числа пешек. Общее число пешек энергии, потраченных на наложение чар на предмет, не должно превышать числа пешек, израсходованных при подготовке предмета к наложению чар.

Разработка чары

Для начала выберите эффект, которым вы хотите зарядить предмет, и определите ступень заклинания, соответствующего этому эффекту. Эффект, именуемый в данном случае чарой, сам напоминает заклинание и должен располагать полным описанием, подобно любому заклинанию. Вы можете использовать в качестве эффекта для зачарованного предмета любое заклинание (из главы "Заклинания" или придуманное вами самостоятельно) или разработать чару специально для данной вещи. При изобретении совершенно нового эффекта продумайте его полное описание. Процедура очень похожа на процесс разработки нового заклинания. Ступень эффекта соответствует ступени сходного заклинания, рекомендуемой в главе "Заклинания". Получите согласие на присвоение этой ступени вашему эффекту у рассказчика. Зафиксируйте базовую ступень чары, она может меняться в зависимости от параметров эффекта, которые вы можете изменить. Базовая ступень важна для расчета таких параметров чары, как, например, проникновение.

После уточнения параметров чары вы должны определить, как часто вы собираетесь ее применять. Посмотрите в таблицу Частота чары. Число, которое вы выберете, повлечет за собой определенный модификатор, который прибавляется к базовой ступени чары. Затем, если это не постоянно активная чара, вы должны придумать действие для ее активации, например волшебное слово или фразу, при произнесении которых включается эффект, некие манипуляции предметом (например, плавное покачивание жезлом или направление его на цель) или любое другое физическое действие, которое обычный человек в силах выполнить. Зачарованные предметы не могут читать мысли, поэтому активация заклинания связана с физическими действиями, а не с мысленным приказом.

Наконец, выберите любое изменение чары, которое вы хотите присвоить предмету, соответственно изменяя ступень чары.

Изменения чар

Существуют способы, с помощью которых можно изменить эффект зачарованной вещи. Эти способы выходят за обычные рамки использования зачарованных предметов, описанные в разделе "Использование зачарованных вещей", стр. 100.

Таблица Частоты применения чары

Частота применения эффекта	Модификатор
1 раз в день	0
2 раза в день	+1
3 раза в день	+2
6 раз в день	+3
12 раз в день	+4
24 раза в день	+5
50 раз в день	+6
Неограниченная	+10
Постоянная активность	+5

Открытые параметры чары: При наложении чары на предмет вы можете оставить магу-пользователю право изменять параметры чары в зависимости от условий. Пользуясь чистой энергией, маг сможет развить действие эффекта, увеличивая его длительность или повышая дальность, до определенного предела. За каждый параметр чары, будь то дальность или длительность, который вы захотите оставить открытым для изменения, вы добавляете +3 к итоговой ступени чары. Например, Жезл Исцеления будет исцелять раны

только временно, если маг не прибавит к его обычному эффекту некоторое количество чистой энергии. Следовательно, вы должны оставить владельцу жезла право добавить необходимую энергию для получения вечного заклинания, добавляя в этой связи +3 к итоговой ступени эффекта при изготовлении Жезла. Количество пешек энергии, которое может быть использовано с готовой зачарованной вещью для увеличения длительности и дальности, ограничено. Владелец предмета может потратить число пешек, равное его параметру дисциплины, соответствующей типу добавляемой чистой энергии.

Проникновение: Вы можете выбрать такой вариант действия чары, который позволит вам делать броски на проникновение с использованием ваших параметров дисциплин, которыми вы обладали на момент наложения чар, вместо того, чтобы использовать собственные параметры волшебного предмета. Этот вариант добавляет +4 к итоговой ступени чары при создании вещи. Не забудьте приписать ваши параметры дисциплин (на момент изготовления предмета) к описанию зачарованного предмета. Также вы можете настроить чару таким образом, чтобы броски на проникновение делались по текущим параметрам того, кто использует предмет, но это добавляет +8 к итоговой ступени чары.

Концентрация: При наложении чар на предмет вы можете добиться того, что предмет сам будет поддерживать необходимую для действия эффекта концентрацию (за владельца). Такой вариант добавляет к итоговой ступени чары +5. Владельцу по-прежнему придется сконцентрироваться для того, чтобы изменить действие эффекта. К примеру, пояс левитации (в который заряжен описываемый вариант чары) отлично справляется с задачей по удержанию своего носителя в воздухе, не требуя от него никакого сосредоточения. Но для того, чтобы подняться выше или спуститься на землю, владельцу пояса придется сконцентрироваться. Чара поддерживает свою собственную концентрацию начиная с момента пользования до заката или восхода. В эти моменты волшебник должен сосредоточиться на несколько мгновений для продления концентрации на следующую половину суток.

Подчинение определенным людям: Вы можете ограничить возможности применения вашего предмета определенным кругом лиц (например, в круг войдут ваши ученики и вы сами). Остальные люди смогут использовать волшебный предмет только по его прямому, обыденному назначению (например, использовать волшебный посох как клюку). К итоговой ступени чары данный вариант добавит +3. В противном случае предметом сможет воспользоваться любой узнавший порядок активирующих действий.

Заряды: Возможно поместить в предмет такую чару, сила которой исчерпается после определенного числа применений. Нижеследующая таблица перечисляет модификаторы к итоговой ступени чары, соответствующие определенному числу зарядов. Каждый раз, когда заложенная вами в предмет чара задействуется, один заряд безвозвратно уходит. Использование всех зарядов делает ваш предмет бесполезной в магическом плане вещью.

Заметьте, что, и в случае ограничения количества применений предмета вы должны выбрать количество раз в день, которое этот волшебный предмет может использоваться. Предметы с постоянноактивной чарой не могут ограничиваться количеством зарядов.

Предмет, действующий по принципу использования зарядов, может стать перезаряжаемым, стоит лишь добавить +5 к итоговой ступени чары при изготовлении предмета. Перезарядка предмета будет длиться целый сезон и обойдется в то же количество чистой энергии, что было потрачено на изначальное наложение чар. Для перезарядки предмета вам нужна рабочая рукопись, оставшаяся от времени разработки и изготовления предмета, либо вам придется потрудиться для того, чтобы заново полностью изучить заложенные в предмет магические силы.

Эффекты, действующие только на предмет: Некоторые эффекты работают только с предметом, в который помещены, например, посох, обрастающий волшебными шипами. Если эффект действует только на предмет, в котором содержится, итоговая ступень чары после всех изменений делится на два.

Количество зарядов	Модификатор Ступени Эффекта
1	–5
2	–4
3	–3
6	–2
12	–1
24	0
50	+1
100	+5

«Зачаровывание» предмета

Определившись с параметрами и изменениями чар, которыми вы хотите снабдить свой магический предмет, вам предстоит провести ритуал наложения чар. Ваша ученая степень (основанная на форме и технике эффекта) сравнивается с полностью рассчитанной и модифицированной итоговой ступенью чары. Следующие модификаторы могут повлиять на параметр ученой степени:

- Если накладываемая чара повторяет заклинание с наличествующими в его описании вспомогательными дисциплинами, эти дисциплины учитываются при вычислении вашей ученой степени.
- Если один из бонусов за материал или внешний вид используемого вами предмета как-то совпадает с заряжаемой чарой, добавьте этот бонус к ученой степени. Например, налагая чары на светильник, кото-

рый должен постоянно производить магический свет, вы получаете бонус +7.

• Добавьте параметр Ауры местности (если она присутствует) к ученой степени.

• За каждую чару, уже содержащуюся в предмете и имеющую общую форму и/или технику с накладываемой чарой, добавьте +1 к ученой степени.

Вы можете наложить чару на предмет только в том случае, если модифицированная ученая степень окажется выше итоговой ступени чары. За каждый пункт, на который ваша ученая степень превысила ступень, вы накапливаете один пункт разработки за сезон. Когда вы накапливаете число пунктов разработки, равное итоговой ступени чары, предмет зачарован и его изготовление завершено. Таким образом, если ваша ученая степень в два раза превышает ступень эффекта, зарядить им предмет вы сможете за один сезон.

За каждые десять пунктов (или неделимый на 10 остаток) итоговой ступени чары вы должны потратить одну пешку чистой энергии, соответствующей типу накладываемой чары. Все пешки расходуются в первый же сезон наложения чар. Помните, что каждый зачарованный предмет может вмещать ограниченное число чар. Если затраты чистой энергии на наложения очередной чары превысят количество пешек энергии, израсходованное при подготовке предмета к наложению чар, эта чара не может быть заложена в предмет. Так что, зачаровывая серебряный кинжал (12 пешек для подготовки), вы не можете вложить в него эффект, требующий более 12 пешек чистой энергии. Если на кинжал уже наложена чара, стоившая при наложении 10 пешек, эффект с итоговой ступенью 21 и более уже не поместится в кинжал (он требует трех или более пешек).

Использование зачарованных вещей

Несколько правил являются основополагающими для использования всех зачарованных предметов, при условии, что наложенная чара не подвергалась изменениям (см. выше, "Изменения чар" стр.98).

• Если ваша чара основана на заклинании, имеющем два варианта длительности или дальности, к чаре заряженного предмета применяется наименьший вариант.

• Применяя чару против объекта, обладающего параметром сопротивления магии, вы должны сделать бросок на проникновение, как и в случае с заклинаниями. Проникнуть сквозь магическую защиту пытается сама чара, и ваши текущие параметры значения не имеют. Параметр проникновения волшебной вещи равен базовой ступени чары (ступень заклинания без каких бы то ни было модификаторов).

• Если не оговорено особо, чара, дублирующая заклинание, которое требует концентрации, также заставляет мага концентрироваться и поддерживать сосредоточение внимания и сил в течение необходимого времени.

• Все броски на прицеливание, требуемые чарой предмета, производятся владельцем предмета с использованием параметра Точности владельца.

• Если кто-либо завладел вашим зачарованным предметом и знает процедуру активации чары, он может использовать предмет по назначению. Даже не зная активирующего действия, новый владелец может раскрыть секрет предмета путем исследований волшебной вещи в мастерской.

• Каждый ход вы можете использовать одну чару из одного предмета, используя необходимое действие активации. Вы должны сделать броски на проникновение или прицеливание, если необходимо, но бросков на усталость при использовании волшебной вещи делать не надо.

• Если предмет сломан или испорчен, его магические силы утрачены.

· На зачарованный предмет можно накладывать новые чары, пока в нем остается место для них.

Заряженные вещи

Зачарованные предметы из-за их больших возможностей требуют большого количества времени и значительных объемов энергии для своего создания. Более ограниченные в силе предметы, которые принято называть "заряженными" (поскольку при их изготовлении используется лишь процедура "заряжания" эффекта в предмет), щадяще относятся к личному времени и энергетическому потенциалу мага.

Для создания заряженного предмета выберите внешний вид и материал для его физического облика. В отличие от создания зачарованного предмета, вам не надо тратить сезон на подготовку вещи к наложению чар. Вы просто проводите определенные процедуры с предметом и "заряжаете" в него один эффект, все это занимает исследовательский сезон. Заряженная вещь не требует использования чистой энергии для подготовки предмета к наложению чар.

Количество чистой энергии, которое вы можете использовать для наложения чар на предмет и ступень силы, которой вы наделяете предмет, ограничено материалом и размером предмета (см. таблицу Материал и размер), а также суммой ваших параметров Магической Теории и Метамагии.

Разработка чар для заряженных предметов проводится так же тщательно, как и для зачарованных предметов. Все модификаторы, применимые при разработке чар для зачарованных вещей, применимы и в этом случае. Если после всех изменений ваша ученая степень в два раза превзошла итоговую ступень желаемой чары, вы "заряжаете" предмет этим эффектом, на чем и оканчивается его изготовление. Если ваша ученая степень недостаточно велика, значит, вы пока не можете привязать столь значительную чару к предмету без специальной подготовки последнего (т.е. вы можете создать его лишь как зачарованный предмет, а не как просто заряженный). В любом случае, даже если вам и не удалось создать заряженную вещь, вы потеряли этот исследовательский сезон (а также чистую энергию, если вы все же совершили бесплодную попытку "заряжания" вещи).

Успешная работа над заряженной вещью завершается за один сезон. На этот полученный магический предмет вы не сможете больше вложить никакую дру-

гую чару, даже если размер и материал предмета имеют необходимый потенциал. Заряженные предметы не могут быть использованы как талисманы.

Волшебные вещи против магии

Заклинаний, защищающих от магии, в Герметической Традиции не существует. Однако маги могут изготовлять предметы (зачарованные или заряженные), которые защищают носителя от магии. Чара обеспечивается дисциплинами Управление Метамагией, а ее ступень равна параметру сопротивления магии, который она обеспечивает. Чара постоянно действует на того, кто носит этот предмет при его создании должна быть выбрана постоянная активность. Эффект работает подобно ауре сопротивления, но он не совместим ни с аурой, ни с каким-либо другим видом сопротивления. Так, носитель предмета не может добавлять параметр формы к сопротивлению магии, которое обеспечивается данным волшебным предметом. Если хозяин предмета обладает собственным параметром сопротивления магии, то на деле применим больший параметр из двух: его собственный или волшебного предмета.

Зелья

Зелье – особое магически заряженное вещество, которое можно использовать лишь один раз. Производство зелий – относительно простое дело, требующее от вас алхимического смешения, обработки и очистки обычных веществ, содержащих волшебную эссенцию. Создание зелий не требует затрат чистой энергии, и за сезон вы можете создать несколько порций зелья.

Производство зелья включает в себя полное описание чары, точно такое же, какое требуется от вас при создании зачарованных и заряженных предметов, и при этом все также применяются ваша ученая степень и Аура местности. Некоторые заклинания не могут быть переработаны в чары зелий, поскольку зелья, выходящие из ваших алхимических реторт и колб, способны действовать только на то, к чему они непосредственно прилагаются. Зелье не может нести в себе способность к применению заклинания, также невозможно при помощи зелья повторить эффект ритуального заклинания.

На производство некоторого количества зелья у вас уходит один сезон. Выбрав чару, добавьте Ауру местности к вашей ученой степени и сравните полученное число со ступенью чары. За каждые пять очков, на которые вы превзошли итоговую ступень, вы получаете одну порцию зелья. Если ваша ученая степень в точности равна итоговой ступени чары, вы получаете одну дозу зелья. Если ваша ученая степень оказалась меньше ступени чары и вы не использовали чистую энергию в своих опытах, один сезон вашей работы потрачены впустую.

Хотя это и не требуется, вы можете привлекать к созданию зелий чистую энергию. Если вы хотите, чтобы зелье имело наибольший из двух указанных в заклинании сроков действия (что наиболее важно для заклинаний исцеления), вы должны добавить чистую энергию необходимого типа в каждую порцию зелья, по пешке за каждые пять ступеней чары. Можете потратить энергию соответствующей дисциплины и на увеличение вашей ученой степени, получая к ней бонус +5 за каждую пешку энергии. Если вы потратили чистую энергию на увеличение ученой степени, а она все равно не превзошла и даже не достигла итоговой ступени чары, то вы зря потратили время и энергию.

Когда вы применяете зелье, цель, к которой оно прилагается, подвергается действию сымитированного зельем заклинания. Вступление зелья в силу может быть неочевидным. Например, зелье, позволяющее человеку летать, не дает никакого зримого эффекта до тех пор, пока тот, кто его использовал, не подпрыгнет в воздух. Против воздействия зелья объект его применения совершает обычные броски на сопротивление магии, даже если тот, на кого оно воздействует, считает чару зелья благотворной.

Термин "зелье" относится к любым мазям, бальзамам, кореньям, порошкам, растираниям, микстурам и другим твердым и жидким магическим субстанциям, которые способен произвести волшебник. Хотя зелья чаще всего представляют собой жидкости разных консистенций, нередко встречаются и другие формы. Создавая зелье, определите, как его можно будет потребить. Жидкость выпивается, мазь наносится на тело ровным слоем, порошок посыпается на объект, благовоние вдыхается внутрь, произвольно или случайно. Рассказчик может выдать вам бонус к ученой степени, если вы подберете своему новому зелью наиболее подходящий для эффективного применения вид.

Эликсир молодости

Отпущенный вам срок обучения, исследований и роста могущества непременно истечет: ко всем неизбежно приходит смерть. В попытках продлить свое существование в этом мире, маги Ордена Гермеса изобрели эликсир молодости. Хотя смерть осталась столь же неизбежной, эти эликсиры могут отложить ее приход на сто и более лет. Двухсотлетние маги, конечно, встречаются нечасто, но не являются неслыханной редкостью.

Эликсиры молодости действуют подобно магическим якорям, удерживая жизненную силу магов, порой воздействуя непосредственно на циркуляцию жидкостей в теле волшебника. Эликсир имеет и обратную сторону применения: тот, кто его попробовал, становится бесплодным. Хотя среди магов принято называть данное магическое средство эликсиром (в силу старой фольклорной традиции), чара, дарующая долголетие, может быть наложена практически на любую субстанцию или вещь. Амулеты, зелья, одеяния и татуировки могут наделяться той же самой функцией якоря, но с некоторыми особенностями в каждом отдельном случае. Так, амулет молодости необходимо носить на теле постоянно для того, чтобы его сила сохранила мага от растраты жизненной энергии. Если амулет снять, маг может умереть сразу, а может медленно угасать до той поры, пока не вернет старый или не создаст новый амулет. Татуировка в этом отношении куда лучше: ее

нелегко потерять; она начинает бледнеть, после того, как эликсир молодости в вашем организме перестанет действовать, и степень ее блеклости будет служить индикатором вашего увядания.

Каждый маг имеет собственную формулу эликсира молодости, и то, что применяет один маг, не окажет никакого благотворного влияния на другого. Хотя никому из магов не запрещено создавать эликсиры для своих коллег.

Первым этапом в создании вашего эликсира молодости станет определение необходимых ингредиентов. Вы можете сделать это в течение одного сезона, если ваша ученая степень в области Постижения Плоти (включая Ауру местности) больше 20. Если ваша ученая степень еще не достигла 20, вы вообще не можете изобрести эликсир молодости. После определения и сбора необходимых ингредиентов вы тратите одну пешку чистой энергии за каждые пять лет (и остаток, если возраст не кратен 5) вашего текущего возраста. Маг может переделать эликсир по новой формуле через некоторое время для использования преимуществ, полученных от развития его параметров дисциплин. Это потребует еще одного исследовательского сезона и необходимого количества пешек для создания нового эликсира.

В обычных условиях при создании эликсиров молодости может быть использована только чистая энергии Созидания, Плоти и Метамагии. Но, поскольку эликсиры – индивидуальные проекты, они сильно связаны с личными магическими способностями каждого отдельного мага. С согласия рассказчика вы можете использовать тот тип магической энергии, к которому более всего предрасположен ваш организм.

Чара эликсира молодости длится до тех пор, пока вы не почувствуете губительного эффекта старения. В механике игры это означает, что эликсир теряет свою силу, когда у вас появится изъян, усугубится имеющийся изъян или вы получите пункт старости (см. "Старение" на стр. 69). Вы можете составить очередной эликсир молодости после этого, изобретя новый рецепт по обычным правилам или осуществив изготовление эликсира по уже опробованной формуле. При создании эликсира по старому рецепту от вас требуется только повторное использование чистой энергии в количестве, определяемом вашим текущим возрастом, дополнительного времени вам не понадобится. Для этого вам понадобятся старые записи, оставшиеся от первого эксперимента с долголетием. Если ваш эликсир перестал действовать и вы вынуждены провести бросок на старение перед созданием нового зелья, то вам приходится учитывать ваш полный, истинный возраст. Когда вы, наконец, получите новую порцию эликсира, все возрастные изъяны и пункты старения, приобретенные за то время, пока вы были без защиты эликсира, к вашему горю, останутся в действии навсегда.

Производя эликсир молодости в первый раз, вы можете усилить его влияние, добавив некоторое количество чистой энергии в процесс производства. Это количество пойдет сверх того, что вы тратите для преодоления эффекта текущего возраста. Каждая лишняя порция энергии дает вам бонус +1 к ученой степени. Помните, что то количество энергии, которое вы вложили сверх необходимого в эликсир в первый раз, должно быть использовано и при создании каждого последующего эликсира, если вы его производите по той же формуле. Если вы переделываете эликсир, пытаясь получить преимущества возросших параметров дисциплин, вы можете не использовать дополнительные объемы чистой энергии. Вы не можете воспользоваться добавлением чистой энергии для преодоления рубежа минимальной ученой степени, необходимой для создания вашего первого эликсира (см. выше).

Эликсир молодости дает создавшему его магу лишь одно, но весьма важное преимущество. Ко всем броскам на старение, сделанным магом во время действия эликсира, добавляется модификатор -1 за каждые 5 полных пунктов в параметре ученой степени мага на момент создания эликсира.

Вы можете делать эликсиры молодости для других людей, даже если они не обладают Даром. Для определения компонентов эликсира в этом случае вы и ваш клиент должны провести один сезон в совместных исследованиях и экспериментах в мастерской. Ваша ученая степень (основанная на Постижении Плоти) в сумме с Аурой местности должна равняться или быть больше 30, иначе вам не определить ингредиенты эликсира. Если вам удалось преодолеть установленную планку, вы можете сделать эликсир при условии вложения одной пешки чистой энергии за каждые пять лет (и остаток, если возраст не кратен 5) текущего возраста человека, для которого предназначается эликсир. Эликсир молодости, сделанный вами для мага, подействует на него так же, как подействовал бы на него его собственный эликсир (модификатор -1 ко всем броскам на Старение за каждые 5 пунктов ученой степени). Люди, не наделенные Даром и пользующиеся вашими услугами, не столь восприимчивы к вашему эликсиру. Зелье, приготовленное магом для простого человека, дает модификатор -1 за каждые 10 пунктов вашей ученой степени ко всем броскам на старение.

Рабочие рукописи

Когда вы накладываете некую чару на волшебную вещь, когда вы готовите очередную порцию зелья, вы записываете все необходимые формулы, компоненты и процессы в рабочую рукопись. Рукопись также даст вашим потомкам возможность проанализировать причины вашей случайной гибели в результате роковой оплошности и найти ошибку в разработанных вами рецептах и заклинаниях. Кстати, вы и сами можете воспользоваться этими записями для повторения удачного эксперимента. В рабочих записях маг может рассказать о своих методах создания заряженных предметов, о приготовлении зелий, о тонкостях производства эликсиров молодости, вообще обо всем, что связано с его магической деятельностью. Тогда как записанные заклинания могут помочь вам в изучении магических приемов и в создании новых заклинаний с похожим действием, рабочие тексты позволяют вам только скрупулезно повторить результаты описанных магических опытов.

Обычно маг хранит все свои рукописи в мастерской, чтобы всегда держать их под рукой. Вы должны записывать ваш текущий параметр Магической Теории на момент завершения любой деятельности в мастерской, а также фиксировать всю информацию о типах и количестве чистой энергии, примененной в экспериментах, о тех чарах, которые вы создали, изменили и зарядили в волшебные вещи, и упоминать все игровые модификаторы, которые были использованы на том или ином этапе исследования и производства. Все эти данные вам обязательно потребуются в дальнейшем по ходу игры. Подразумевается, что без рабочих текстов на руках волшебник не станет предпринимать какой-либо деятельности в мастерской, поглощающей ресурсы.

Рабочая рукопись дает вам бонус, равный вашему параметру Магической Теории (на момент написания вами данного текста), прилагаемый к каждому последующему проекту того же типа или производящему однотипную чару. Если процессы, записанные в вашей рукописи, относятся к вашей направленности Магической Теории, добавляйте 1 к обычному бонусу от рукописи.

Если вы имеете на руках текст, описывающий, как накладывать чару на волшебную вещь, вы получаете бонус к вашей ученой степени при наложении той же чары в подобный предмет (предмет той же категории в таблице "Внешнего вида и бонусов чар" 94). Если в вашей рукописи излагается методика создания зелья, вы получаете бонус к ученой степени при создании аналогичного препарата. Рабочие записи, рассказывающие о производстве эликсира молодости, также дают бонус ученой степени мага, но они полезны только при воссоздании предыдущего варианта эликсира либо при воссоздании того же варианта, но с использованием большего количества энергии. Если вы создаете новый эликсир для получения преимуществ от выросших параметров дисциплин, старая рабочая рукопись бесполезна, так как вы создаете полностью новую формулу.

Если вы создаете эликсир молодости и шаг за шагом описываете процесс в своей рабочей рукописи, этот текст полезен только для вас. Эликсиры молодости – чересчур индивидуальные волшебные предметы, чтобы их описания могли быть использованы в целях создания эликсиров для других людей. Если же вы создаете эликсир для другого человека и описываете свою работу, этот текст может стать полезен при изготовлении новых порций только для того же человека и по той же формуле.

При использовании рабочих записей, базовые элементы оригинального проекта не могут быть изменены. Тип волшебной вещи (зачарованный или заряженный предмет) должен оставаться прежним. Внешний вид и материал магического предмета должны быть теми же, что и в старом проекте. Если сила чары изначально действовала только на предмет, также она должна действовать и сейчас.

Если какое-то количество чистой энергии было использовано для увеличения вашей ученой степени при создании первой порции зелья или для производства первого из серии зачарованных предметов, вы должны использовать те же объемы того же типа чистой энергии, если хотите применить старый рабочий текст. При этом вы, как обычно, получите бонус +5 к ученой степени за каждую пешку энергии. Если вы не хотите или не можете потратить чистую энергию того же объема и типа, вы не можете воспользоваться старой рабочей рукописью.

Вы можете использовать рабочие записи другого мага для повторения его экспериментов. Вы получаете бонус его параметра Магической Теории на момент создания им текста. Но попытка воспроизведения результатов чужого труда с использованием рабочих записей другого мага не принесет результатов, если ваше знание Магической Теории не превосходит соответствующий параметр мага, создавшего текст. Когда вы воспроизводите работу другого мага по его рабочей рукописи, вы параллельно пишете свой собственный аналогичный рабочий текст. Работая над этим проектом в будущем, вы сможете использовать либо свои, либо чужие рабочие записи по выбору (но не оба варианта одновременно).

Расшифровка рабочей рукописи

Рабочие записи магов, как и их конспекты заклинаний, не всегда находятся в приемлемом для прочтения посторонними виде. Для того, чтобы ваши коллеги могли прочитать о ваших экспериментах, вам нужно сделать полную и легко читаемую копию текста. За один сезон вы можете перевести в общедоступный формат рабочие тексты такого количества ваших проектов, которое равно вашему параметру Латыни Письменной.

Для использования рабочей рукописи другого мага вы должны расшифровать личный стиль письма этого мага, а затем перевести его записи в ту форму, которую вы сможете использовать в повседневной работе. Весь процесс займет один сезон, в конце этого срока вы получите расшифрованный текст для одного проекта, воплощенного данным магом. Правила расшифровки кода и копирования рабочих записей те же, что используются для конспектов заклинаний (см. "Расшифровка заклинаний", стр.93).

Распознавание чар

Если вы желаете определить чару, заряженную неким магом в волшебный предмет, вы должны провести в своей мастерской ряд исследований, которые помогут вам распознать цели данного мага. Вы проанализируете внешний вид предмета, магией Постижения выясните, какие дисциплины к нему привязаны, проверите, как чары предмета реагируют на внешние воздействия. Путем этих экспериментов вы установите, каким образом была изготовлена волшебная вещь, какова ее сила и как эту силу использовать.

Вы открываете чары, наложенные на предмет, по возрастающей, от наиболее слабой к наиболее сильной. Функция талисмана считается чарой 20 ступени. Когда вы распознаете чары в первый раз, вы проводите в стенах мастерской сезон, делаете стрессовый бросок на вашу ученую степень, основанны на Постижении Метамагии, прибавляете Ауру местности и сравниваете результат с итоговой ступенью слабейшей ча-

ры, заключенной в предмете (эту ступень знает рассказчик; как правило, он скрытно делает все расчеты и просто уведомляет вас о том, что вам удалось или не удалось узнать). Если вам удалось распознать эту чару, вы можете сразу попытаться узнать и следующую за ней по силе на протяжении того же сезона. Например: имеется предмет с тремя наложенными чарами ступеней 10, 20 и 30. Ваша ученая степень при первом броске достигла ступени 25. Бросок превысил 10 (ступень первой чары), следовательно, первую функцию предмета вы постигли, но, поскольку на каждую чару делается свой бросок, вы не можете воспользоваться своим удачным результатом первого броска для распознавания второй чары. Теперь вы сделаете еще один бросок в попытке разгадать тайну второго свойства; вам нужно для этого превзойти 20 ступень. Если и этот бросок вам удастся, попытайтесь распознать третью чару, преодолев планку 30 ступени. Заметьте, что ступень чары в волшебном предмете включает все изменения, приложенные к ней при процессе наложения, то есть используется итоговая ступень чары (см. "Зачарованные Предметы", стр. 99).

До той поры, пока вам удаются броски на распознавание чар, вы продолжаете свою исследовательскую деятельность в рамках одного сезона. Если после очередного броска вы не обнаружили новой чары (рассказчик вам ничего нового не сообщил), это значит, что вы либо полностью раскрыли секреты предмета, либо не сумели превзойти ступень очередного эффекта. Только рассказчик знает это наверняка. В любом случае вы можете продолжать попытки в следующем сезоне, пока вам это не надоест. Помните, что каждая неудачная попытка означает конец исследовательского сезона, а в текущем сезоне вы ничего более сделать не сможете. Если вы провалили свой бросок, результаты могут быть различными. Рассказчик окончательно решает, какая именно неудача постигнет вас в каждой отдельно взятой ситуации. Вы можете неправильно интерпретировать чару, присвоив ей эффект, разительно отличающийся от действительной функции предмета. Вы можете ошибиться в определении активирующих действий предмета, и предмет окажется бесполезной или непредсказуемой игрушкой в ваших руках. Вы можете каким-то образом нарушить покой магии, заключенной в вещи, выпустив сокрытую в ней силу. Если вы переживете такое явление, ваш исследовательский сезон на этом завершается. Вы можете совершить следующую попытку исследования предмета в новом сезоне для точного определения свойств и эффектов чар, ускользнувших от вас в этот раз.

Маги время от времени используют Следящую Преграду (стр. 149) для защиты их магических вещей. Заклинание находится в состоянии ожидания, пока кто-нибудь не решит проверить предмет магией. Сразу вслед за этим заклинание наказывает пришельца. Следящая Преграда не вложена внутрь предмета, а лишь защищает его. Так что вы не можете определить наличие Следящей Преграды в ходе предварительного исследования предмета. Если вы не применяете заклинания для определения Следящей Преграды, найдете вы ее, только получив магический ущерб. Будьте осторожны!

Магические эксперименты

Предшествующая информация о работе в мастерской предполагала, что вы были очень осторожны и осмотрительны в своей деятельности, оставаясь в рамках тех знаний, которые давали относительные гарантии успешного завершения начинаний. Но, если вы желаете, можете проверить себя в обращении с новыми и, вероятно, опасными силами. Вы можете экспериментировать в процессе разработки заклинаний, а также в работе над наложением чар (будь то предмет или питомец; о питомцах см. эту же главу ниже), при варке и дистилляции зелий, при исследовании чужих волшебных вещей. В любом случае у вас есть шанс получить результаты, превышающие ваши ожидания, но есть и риск подвергнуть большой опасности себя и ценное оборудование мастерской, а то и всех обитателей коллегии.

Подготовка к эксперименту

В начале каждого сезона обдумайте всесторонне состояние проекта, над которым вы работаете, и решите, стоит ли экспериментировать в ходе его реализации. Если вы идете на эксперимент, добавьте простой бросок к вашей ученой степени. Этот бонус является результатом того риска, на который вы идете. Также вы должны провести один стрессовый бросок по списку "Экстраординарных результатов эксперимента" 105 (он именуется броском на эксперимент) за каждый сезон, в течение которого реализуется проект, основанный на опыте. Если вы экспериментируете в течение нескольких сезонов подряд с одним и тем же заклинанием или предметом, результаты бросков по карте накапливаются и относятся ко всему проекту. Например, если вы в течение двух сезонов накладываете на посох некую чару, каждый сезон вы делаете бросок по списку. Оба результата воздействуют на посох или на чару, которую вы вкладываете в него.

Исключительный риск

Вы можете пробовать раздвинуть пределы своих возможностей дальше вашего представления, добавляя бонусы от +1 до +3 к простому броску на разработку заклинания, наложение чар и т.п. Этот бонус называется исключительным риском. В этом случае вы должны добавлять модификатор исключительного риска к каждому броску на эксперимент. В случае небрежности вы кидаете дополнительное количество провальных костей, равное выбранному вами бонусу.

Экстраординарные результаты

Некоторые результаты, перечисленные в списке "Экстраординарных результатов эксперимента", нуждаются в пояснениях. При интерпретации этих результатов особую роль играют печать, особенности и слабости мага-экспериментатора. Также примите в расчет тип заклинания или эффекта, с которыми проводится работа, и Пределы Магии. Чем больше магических аспектов вы подключите к анализу и истолкованию результатов, тем более интересными эти результаты окажутся.

Список экстраординарных результатов эксперимента

Бросок	Результат
провал	бедствие
0–3	полная неудача
4–5	нет положительного эффекта
6–7	нет экстраординарного эффекта
8	побочный эффект
9	особый случай
10	открытие
11	измененный эффект
12+	дважды повторите бросок по этому списку

Бедствие: Вы стали причиной, свидетелем и жертвой катастрофического провала вашего эксперимента. Сделайте простой бросок + модификатор риска – Наблюдательность. Результат выясните по следующей таблице.

Бросок	Результат
0 и менее	Вы обнаружили неполадки и предотвратили катастрофу - доли секунды отделяли вас от чего-то непоправимого
1-2	Ваше творение уничтожено.
3-4	Ваше творение уничтожено наряду с чем-либо ценным, хранящимся в вашей мастерской.
5-6	Взрыв! Все оборудование мастерской представляет собой гору битого стекла и гнутого железа; для каждого ценного предмета, хранящегося в мастерской, сделайте простой бросок. При выпавшем 0 предмет уничтожен. Вам нанесено повреждение, равное простому броску + уровень эффекта или заклинания, над которым вы работали.
7-8	Ваш эксперимент неприятно отразился на судьбе всей коллегии: возник пожар и т.п. (зависит от фантазии рассказчика).
9-10	Погружение в Сумерки. Добавьте мощь эффекта или заклинания, над которым вы работали, к местной Ауре для выяснения мощности сверхъестественной силы, которую вы должны контролировать.
11+	Еще дважды сделайте бросок по настоящей таблице.

Полная Неудача: Вы ничего не получили от эксперимента; затраченные время и энергия пропали зря. Если вы работали над наложением чар на питомца или предмет, сделайте простой бросок. При выпадении 0 питомец погибает, предмет уничтожается.

Нет Положительного Результата: Ваш эксперимент не дал результата. Вы теряете бонус от дополнительного броска и модификатора риска - пересчитайте вашу ученую степень без этих модификаторов. Если ваш новый показатель слишком низок, чтобы проект увенчался успехом, он должен быть прекращен.

Нет Экстраординарного Результата: Ваш эксперимент прошел без получения каких-либо неожиданных эффектов.

Побочный Эффект: Ваше магическое творение обретает побочный эффект. Сделайте простой бросок и смотрите по таблице, что это будет за эффект.

Бросок	Результат
1	Ваша печать проявляет себя во много раз сильнее, становясь заметной и даже знаковой частью эффекта.
2-3	Эффект получает небольшой дефект, например заклинание, позволяющее вам общаться с животными, закончило свое действие, а вы еще минут десять говорите несколько коряво и гавкаете через три слова на четвертое.
4-5	Эффект имеет небольшой побочный дефект, например заклинание, подчиняющее зверя, заставляет также расти траву под его лапами.
6	Заклинание получает незначительное преимущество, например заклинание ветра приносит с собой приятные запахи и отгоняет комаров.
7	Заклинание обладает существенным дефектом; например исцеляющее заклинание причиняет дикую боль раненому.
8	Заклинание приобретает существенный побочный дефект; например заклинание контроля растений привлекает всех птиц в радиусе 100 шагов.
9	Заклинание обретает существенное преимущество, например заклинание, обращающее вас в волка, позволяет вам говорить со всеми животными в этой форме.
10	Заклинание получает роковой изъян, например заклинание невидимости делает вас светящимся.

Особый Случай: Либо произошло нечто, не происходившее более нигде, либо, по выбору рассказчика, результатом вашего эксперимента заинтересовалась вся коллегия, поскольку результат оказался очевидным и интересным для всех ее обитателей

Открытие: Делайте простой бросок и добавьте модификатор риска.

Бросок	Результат
1-4	Три пункта опыта к Магической Теории.
5-6	Три пункта опыта к мистической способности или ментальному умению, относящихся к эксперименту.
7-8	Три пункта опыта к одной дисциплине, применявшейся в эксперименте.
9	Достаточно пунктов опыта для того, чтобы поднять одну из дисциплин, задействованных в эксперименте, на единицу (или три пункта опыта, если это больше, чем необходимо для предыдущего варианта).
10+	Еще дважды сделайте бросок по настоящей таблице, если повторится этот результат, перекиньте кости.

Измененный Эффект: Сделайте простой бросок с модификатором риска. Если вы распознавали свойства волшебной вещи, вы изменили одну или несколько ее возможностей.

Бросок	Результат
1-3	Заклинание или эффект утратили былую дальность, длительность, зону или мощность.
4-6	Увеличение дальности, длительности, цели или мощности заклинания или эффекта.
7-8	Применение заклинания или эффекта ограничено, например, оно/он не действует в определенных условиях (при дожде, лунном свете и т.п.).
9-10	Эффект, с которым вы экспериментировали, модифицировался, например, заклинание, превращавшее человека в волка, превращает его в козленка.
11+	Эффект, с которым вы работали, полностью изменился, лишь форма, техника и ступень заклинания или эффекта остались прежними.

При обращении к списку "Экстраординарных результатов" проведите стрессовый бросок на эксперимент, добавляя модификатор исключительного риска, если он выбран. Если на десятиграннике выпадет 0 (небрежность), сделайте один провальный бросок плюс то число провальных бросков, которое требует модификатор исключительного риска. Также при небрежности добавляется один провальный бросок за каждый пункт параметра Ауры местности.

Разработка заклинаний экспериментальным путем

Результат вашего простого броска и прибавленной к нему ученой степени должен помочь вам быстрее разработать заклинание, а то и добиться результатов, в обычных условиях лежащих за пределами ваших возможностей. Если в итоге заклинание получилось испорченным или трудноуправляемым из-за вашей неудачи при броске на эксперименты можете постараться смириться с аномальным заклинанием, а можете повторить процесс его разработки. Выбирая второй путь, вы разрабатываете заклинание уже по стандартным правилам. Вы можете прибавить свой показатель Магической Теории (параметр на момент проведения вашего эксперимента) в качестве бонуса к броскам для завершения разработки, поскольку вы все-таки получили какую-то информацию из вашего столь близкого к успешному завершению опыта. Таким образом, параметр вашего знания Магической Теории добавляется дважды к ученой степени при повторной разработке заклинания. Вторая попытка должна быть предпринята уже в другом исследовательском сезоне.

Если даже прибавление простого броска не помогает вашей ученой степени превзойти ступень разрабатываемого заклинания, вы неспособны его разработать, но все равно обязаны совершить бросок на эксперимент. Ваш эксперимент неудачен, но это не значит, что он не может иметь еще более неприятные последствия, чем просто бесцельная трата времени. При неудаче вы можете попытать счастье в следующем сезоне и даже вновь можете экспериментировать.

Наложение чар на вещи экспериментальным путем

Даже с учтенным бонусом простого броска ваша ученая степень может не превысить ступень чары, которую вы накладываете. В этом случае вся затраченная чистая энергия теряется, а вы еще и столкнетесь с неизвестным экстраординарным результатом эксперимента, сделав бросок на эксперимент.

Если ваша ученая степень достаточно высока, чтобы наложить нужную чару на предмет, но чара получается испорченной (если так выпало по списку), она все равно закладывается в ваш предмет, как положено нормальной чаре. И теперь, даже если вам удастся избавить этот предмет от испорченного эффекта, тот объем чистой энергии, который был "заряжен" в предмет, остается на прежнем месте и не позволяет вам перезарядить предмет (если, конечно, вы при подготовке предмета к наложению чар не потратили большее количество чистой энергии). Так что будьте осторожны: экспериментируя с созданием зачарованных предметов и совершив ошибку, вы можете навсегда ограничить могущество создаваемых вами магических вещей.

Наложение чар на питомца экспериментальным путем

При наложении чар на питомца (см. "Питомцы", стр.108) вы добавляете результат простого броска к параметру привязанности, которую вы создали, таким образом увеличивая и число пунктов привязанности, на которые вы приобретаете свойства Струн и качества привязанности. Любой результат из списка "Экстраординарных результатов" прикладывается ко всем силам, дарованным вами питомцу, и ко всем возможностям, которые вы получили. Рассказчик может выбрать, стоит ли вам бросать кости отдельно для каждой возможности или вам лучше испытать судьбу один раз, приложив результат ко всем силам, которыми вы обменялись с питомцем. Свойства, которые изменились в процессе передачи согласно карте, не могут быть изменены или отторгнуты.

Приготовление зелий экспериментальным путем

Даже с помощью бонуса простого броска ваша ученая степень может не преодолеть необходимую ступень чары зелья. В этом случае вся задействованная чистая энергия теряется безвозвратно, сезон считается потраченным впустую, и вы делаете бросок на эксперимент.

Если разработка нового зелья прошла успешно, но полученный препарат приобрел некий дефект из-за вмешательства экстраординарных результатов, в следующем сезоне вы можете попытаться создать зелье нормальным путем. Параметр вашей Магической Теории на момент проведения эксперимента используется при второй попытке в качестве бонуса для работы с алхимической аппаратурой (создание зелья с изъяном – не совсем отрицательный результат). Это значит, что вам теперь позволено дважды прибавить параметр Магической Теории к ученой степени, но только в том случае, если вы создаете зелье по одному и тому же рецепту.

Вы можете экспериментировать и с эликсиром молодости, как обычно, добавляя простой бросок к ученой степени. Этот бонус увеличивает силу вашего эликсира, делая вас еще более неуязвимым для старения. Если эликсир подвергся порче при броске на эксперимент, вы можете пытаться сделать эликсир в следующем сезоне так же, как и зелье, с двойным добавлением Магической Теории к ученой степени (с сохранением всех условий, действительных для зелий).

Распознавание волшебных предметов экспериментальным путем

Каждому броску, который вы делаете для раскрытия очередной тайны обследуемого предмета, полагается бонус в виде простого броска к ученой степени. Если вы так и не подняли свою ученую степень на высоту, достаточную для распознавания всех сил предмета, это не освобождает вас от броска на эксперимент.

Когда вы стараетесь распознать магический предмет путем постановки эксперимента, вы идете на

риск, так как вы можете повредить или уничтожить предмет в ходе ваших опытов. Любой результат из списка "Экстраординарных результатов", сводящийся к повреждению или изменению проекта, над которым вы работаете, относится и к изучаемому магическому предмету или одной из его чар. Возможно и такое, что собственная защита предмета предохранит его от губительного влияния вашего эксперимента. Если параметр волшебной защиты предмета (сопротивление магии или соответствующее заклинание) превосходит вашу ученую степень (включающую все бонусы за эксперимент), предмет удачно переживает вредоносный эффект, выпавший по списку "Экстраординарных результатов".

Мастерская в игре

Мастерская отнимает большую часть вашей жизни как мага, так что вы должны определиться, причем весьма аккуратно и обдуманно, с вашей индивидуальной рутинной исследовательской работой и с отношением к вашей мастерской. Сама по себе мастерская является зеркалом вашей личности, поскольку именно в ней вы проводите больше всего времени. Не торопясь, представьте себе, как бы вы обставили свое убежище от мирской суеты. На что похожа мастерская? Защищает ли вход охранное заклинание? Где вы спите? Что ценного есть в вашей мастерской и где вы храните ваши записи? Это аккуратный чистый кабинет с тяжелыми шторами на узких окнах или просторная зала, заваленная пергаментом, сырьем и инструментами? Отвечайте на эти вопросы, всячески стараясь не противоречить тому образу мага, который вы уже создали. Отразите в обстановке мастерской наиболее уместные добродетели, пороки, причуды или черты личности вашего волшебника. Можете поступить и наоборот: если вам кажется, что у вашего персонажа возник дефицит личностных качеств, создайте его мастерскую и уже потом представьте, какими чертами обладает работающий и живущий здесь человек.

Разносторонняя деятельность в мастерской

Порой в жизни мага наступают такие моменты, когда надоедают все проекты, отнимающие уйму сил и времени. Маг устает от ожидания завершения какого-либо эксперимента, и решает побить рекорд по количеству работ, осуществленных за один сезон. Вы можете заняться разносторонней деятельностью в мастерской, выполняя одновременно небольшие доступные задачи. Правда, и тут есть ограничения. Все занятия, которыми вы занимаетесь в течение сезона, должны быть одного типа, например изучением заклинаний или созданием зелий. Более того, ко всем ним должны быть приложены одни и те же техника и форма. Для выполнения разносторонней деятельности просто сложите все итоговые уровни назначенных вами на текущий сезон проектов и сравните вашу ученую степень с суммой уровней.

Если вы занялись магическими экспериментами, добавьте простой бросок и модификатор исключительного риска к ученой степени, но любой результат, выпавший по списку "Экстраординарных Результатов", прилагается ко всем проектам сезона.

Помощь в мастерской

Хотя Кодекс Гермеса и предусматривает защиту для магов, встречающихся на нейтральной территории, убежище мага (мастерская и жилая комната) является особым местом, в котором маг содержит свои наиболее ценные вещи и хранит величайшие секреты. Так, Кодекс Гермеса позволяет магам налагать на нарушителей пределов их убежищ любой штраф. Поскольку один маг должен фактически отказываться от защиты Кодекса Гермеса, войдя в мастерскую другого мага, волшебники Герметической Традиции очень редко помогают друг другу в работе.

Тем не менее бывают времена, когда маги получают поддержку от магов, которым доверяют, или от учеников. Любой, кто имеет Дар, прошел герметическую подготовку (т.е. имеет параметр Магической Теории) и обладает положительным параметром Интеллекта, может оказать вам помощь в вашей работе в мастерской, если в ней задействуется параметр Магической Теории. Если вам оказывается дружеская помощь в некой деятельности в мастерской, базирующейся на вашей Магической Теории, то вы добавляете к вашей ученой степени Магическую Теорию и Интеллект вашего помощника. Эта помощь должна длиться весь сезон, иначе она утратит смысл. Если вы изучаете чистую энергию, добавляйте +1 к броску на изучение за сезон. Если помощник наделен некими добродетелями, улучшающими результаты исследования, то эта добродетель влияет на вашу работу в мастерской, и ее параметр добавляется к вашим параметрам и броскам в условиях мастерской.

Таким образом, когда два мага сотрудничают на ниве исследовательских мероприятий, один должен быть ведущим исследователем, а второй – ассистентом. Такое положение должно быть всегда. Даже если маги не угрожают друг другу нападением, очень немногие согласятся провести целый сезон в роли ассистента: социальные амбиции в Ордене Гермеса, как правило, высоки.

В большинстве случаев вы не сможете нормально работать, если в вашей мастерской будет больше одного помощника. Достаточно трудно координировать взаимодействие помощников как с руководителем работы, так и между собой. Никто не даст гарантий, что два помощника в излишнем рвении не выполнят одно распоряжение дважды или не понадеются друг на друга, упустив важную часть эксперимента. Однако, если люди исключительно хорошо организованы и открыты для плодотворного сотрудничества, не обуреваемы чрезмерными личными амбициями и стремятся к познанию, можно собрать в одной мастерской достаточно крупный коллектив. Тогда каждый помощник добавит свои показатели Магической Теории и Интеллекта к ученой степени главного исследователя. Общее число помощников, которые могут работать в течение одного сезона с магом в его мастерской, ограничено параметром Лидерства мага, а не вмести-

тельностью мастерской, как вы могли подумать. Одного помощника маг может привлечь к работе всегда, даже если он не имеет Лидерства.

Помощники не получают никакого игрового опыта от работы в чужой мастерской: ни познание дисциплин, ни новые заклинания не пополнят их интеллектуальный багаж.

Отвлечение от исследований

Правила, касающиеся того, что маг может осуществить за сезон, подразумевают, что работа в течение всего сезона не прерывается ничем, кроме сна, приема пищи и недолговременного отдыха. Иногда, между тем, маги покидают свои мастерские в разгар исследовательского сезона для путешествий и разного рода поисков. Это потерянное время не замедлит сказаться на готовности работ в мастерской.

Вы можете пропустить до десяти дней в ходе любой работы в мастерской и наверстать упущенное более упорной работой в оставшейся части сезона. В этом случае не предусмотрено никаких штрафных санкций. Однако стоит вам задержаться хотя бы на пару дней сверх положенных десяти, и ваша ученая степень (используемая при определении итогов исследовательских работ) поползет вниз, опускаясь на единицу за каждый потерянный день. Если же вы изучаете какой-то вопрос по ученому тексту, то качество изучаемого источника ухудшается на единицу каждые два дня, проведенные вами вдали от мастерской сверх положенных 10 дней.

Если работа, которую ведет некий маг, требует полного сезона, например выполнение разносторонних работ одного типа, любой интервал без работы более десяти дней безвозвратно губит все проекты и всю затраченную чистую энергию.

Питомцы

Рьяно охраняющие свои тайны и подозрительно относящиеся ко всем, кто может посягнуть на их независимость, маги известны тем, что не подпускают к себе других людей. Некоторые приятельские отношения могут сложиться между магом и учеником, но как только ученик проходит через Последнее Испытание и получает печать мага, связь его с наставником заметно ослабевает. Иногда бывший учитель и бывший ученик становятся откровенными соперниками. В поисках настоящего и долгого товарищества, если не дружбы, многие маги обретают питомцев.

Питомец – это живое создание, с которым сдружился волшебник. Маг не ограничивается простой любовью к питомцу. Он обычно устанавливает особые связи, наделяя животное сверхъестественными способностями и приобретая возможность при помощи волшебства пользоваться особыми свойствами животного. Хотя питомец очень близок к магу, который привязал его к себе, он обладает собственной волей и не находится под управлением мага. Питомец – самый близкий и преданный друг мага, но... даже с друзьями иногда приходится драться.

Поиск и привлечение питомца

Первым шагом в обретении питомца является обнаружение животного с врожденным магическим потенциалом. При таком положении дел животное имеет показатель Магической Мощи, который может быть определен при сравнении с показателями других магических существ. Меры по нахождению такого животного вы определяете вместе с рассказчиком – настоящие правила никак не ограничивают вас в творческом процессе поиска питомца. Бродить по Европе в надежде неожиданно натолкнуться на волшебное существо практически бессмысленно – обычно маги анализируют слухи и предания, выясняя место обитания того животного, которое они хотели бы сделать своим питомцем, а потом отправляются в ту местность, которая кажется им наиболее соответствующей описаниям фольклора или записанной баллады. Некоторые маги в видениях и снах встречают животных, которые каким-то образом стремятся встретиться с ними.

Найденное животное должно быть привлечено к магу, привлечь же его можно только сильным чувством. Это ни в коем случае не должно быть чувство выгоды, опасности или превосходства, но искреннее чувство восхищения и даже любви мага к данному созданию. Существо должно довериться вам; в ваших отношениях с самого начала не должно быть ни капли принуждения, магического или обычного. Животное обладает свойством чувствовать вашу натуру при близком контакте, и обмануть его вряд ли удастся. Если что-то в вас покажется животному недостойным большой и продолжительной дружбы, оно отвергнет вас. Чувство взаимного уважения и восхищения между магами и их питомцами является причиной многих явлений, в частности того, что питомцами магов Воздуха часто являются птицы. Вообще, по питомцу можно многое сказать о маге, который его выбрал (или сам был выбран питомцем).

Наложение чар на питомца

Когда вы и ваш питомец познакомились друг с другом, вы отправляетесь в мастерскую, где начинаете наложение на питомца ряда заклинаний. Это трудное и долгое дело растянется на целый год. Любая серьезная отлучка из мастерской повергнет всю проделанную работу в прах и вынудит вас заняться наложением чар на питомца с самого начала. Процесс "зачаровывания" магического животного отличается от наложения прочих заклинаний. Привязанность между вами и питомцем изменит вас обоих, и вы не можете полностью контролировать тот эффект, который оказывает на вас использованная при наложении чар магия. Рассказчик определяет, как наложенные на питомца чары изменили вас. Вы же полностью контролируете те изменения, которые претерпевает ваш питомец в результате наложения чар.

Сезон первый

Начало наложения чар

Первый сезон вашего годичного пребывания в мастерской занят тем, что вы приводите в гармонию ма-

гию животного и свою магическую сущность. Для этого вам потребуется некоторое количество пешек энергии Метамагии (12 + размер животного). Вам также необходимо иметь параметр Тварей не менее 10 для установления такой гармонии.

В течение этого сезона существо часто будет подвергаться физическим изменениям, например оно может сменить окрас, форму конечностей, фактуру шкуры. Также оно может начать общаться с вами на примитивном языке, который вы будете понимать. Животное может перенять вашу манеру речи, если не полностью, то наиболее яркие ее моменты; также в нем может развиться черта личности, совпадающая с одной из ваших черт.

Точно так же и вы можете в эти три месяца перенять некоторые привычки существа и незначительные физические и ментальные характеристики животного. Например, маг, заколдовывающий питомца-ворона, может начать периодически тереться лицом о плечо, повторяя движения ворона, приглаживающего перья. Вы можете выбрать какую-либо черту личности, которой обладает животное, которого вы выбрали в питомцы (например, "Похожий на ворона +2").

Сезон второй

Усиление привязанности

Во втором квартале привязанность между вами и питомцем закрепляется. В это время вы вычисляете параметр привязанности. Он равен сумме ваших параметров Тварей, Духа и Постижения, из которой вычитаются сопротивление магии животного и размер животного. Вы можете также добавить параметр Близости, если она как-либо сопоставима с взаимоотношениями с питомцем или с накладываемой на него магией. Параметр вашей привязанности отражает то количество пунктов, на которые вы будете приобретать значения для трех волшебных Струн, описываемых ниже. Также он применяется для приобретения качеств привязанности (по сути своей напоминающих добродетели и пороки), которые проявляются в течение третьего сезона работы с питомцем.

Плетение волшебных Струн

Часть второго сезона установления связи между вами и питомцем вы посвятите "плетению" трех мистических Струн. Золотая Струна соединяет магические способности мага и его питомца, Серебряная Струна – их разумы, а Медная – тела. Эти струны могут узреть лишь обладатели добродетели Потустороннее Зрение.

Параметр каждой Струны варьируется от 0 до +3. Параметр каждой Струны приобретается за счет пунктов привязанности (общее количество имеющихся у вас пунктов равно вашему параметру привязанности). Если параметр Струны 0 не стоит ничего, то для получения параметра +1 вам придется уплатить 5 пунктов, за параметр Струны +2 рейтинг надо потратить 15 пунктов, а параметр Струны +3 потребует вложения 30 пунктов. Естественно, сумма очков, потраченная на приобретение параметров Струн, не должна превышать параметр вашей связи.

Каждая Струна обладает определенными свойствами, которые меняются в зависимости от того, насколько качественно сплетены Струны. Независимо от силы и прочности Струны, эффекты действуют только тогда, когда питомец находится в пределах 100 шагов от вас. То же самое относится и к питомцу, желающему воспользоваться этими эффектами – вы должны находиться в тех же пределах.

Золотая Струна: Питомец помогает вам избегать магических ошибок, уменьшая количество провальных бросков при небрежности во время применения магии. Параметр вашей Золотой Струны – то число, которое вы вычитаете из положенного вам количества провальных бросков (минимум остается один бросок).

Серебряная Струна: Вы можете добавлять параметр вашей серебряной струны в качестве бонуса ко всем броскам, относящимся к чертам личности, к устойчивости против ментальной магии и к броскам на защиту против обычного ментального воздействия, наподобие запугивания или заговаривания зубов. Также, если ваш разум будет пленен некой третьей силой, ваш питомец может оказаться способным освободить вас. Для успеха этого предприятия ему нужно сделать стрессовый бросок на Серебряную Струну 9+ (возможна лишь одна попытка в день). Если следует провал, разум животного оказывается в том же плену, что и ваш.

Медная Струна: Параметр Бронзовой Струны – бонус к стойкости, к броскам на исцеление и к броскам на перенесение лишений (например, задержка дыхания или сопротивление сну). Бронзовая Струна не помогает переносить усталость.

Сезон третий

Упрочение привязанности

В течение третьего сезона вы укрепляете привязанность вас с вашим питомцем, направляя по связующим вас каналам магические силы. Это те возможности, которые вы и ваш питомец будете реализовывать совместно. Выбирайте, какими свойствами вы хотели бы обладать, из списка "Качества привязанности" (см. ниже). Потом вам и рассказчику предстоит определить, как эти отдельно взятые качества повлияют на вас и питомца.

Для приобретения качеств привязанности вы используете все те же пункты привязанности. Негативные качества привязанности наделяют вас дополнительными пунктами для приобретения позитивных качеств, как в ситуации с пороками.

Почти все качества привязанности воздействуют на вас и питомца сходным образом, поскольку они свойственны привязанности, а не кому-то из вас персонально. Но, выбирая качество, вы определяете и то, как будут влиять друг на друга ваши с питомцем физические, ментальные и магические возможности. Вдобавок к этому, почти в каждом случае то или иное качество привязанности сопровождается появлением незначительных физических, ментальных или, реже, магических причуд или привычек, которые соотносятся с определенным свойством качества привязаннос-

ти. Например, вы выбрали такое качество, которое увеличивает осторожность. Вместе с ним у вас и вашего питомца появляются необычные, почти безвредные привычки, связанные со свойствами, которыми обладают ваши органы чувств. Так, маг с питомцем-псом, выбрав такое качество связи, начинают удивлять людей своим поведением, принюхиваясь при первом знакомстве, а пес тщательно разглядывает знаки на встреченных печатях и окладах книг.

Вы и рассказчик должны прийти к соглашению по всем изменениям, которые вы и ваш питомец претерпите в процессе формирования привязанности. Вы можете выбрать, от каких факторов будут зависеть эти изменения. Возможно, ваши магические дисциплины определили тип свойств, полученных вашим питомцем. Не менее возможно, что полученные вами от питомца привычки основаны на его животных качествах и инстинктах, как естественных (способность кошки видеть в темноте), так и магических, которыми данное животное обладало еще до встречи с вами.

В разделе "Качества привязанности" вы найдете все доступные свойства, которые вы можете разделить с вашим питомцем. Качества эти играют роль примеров и ориентиров, согласуясь с которыми вы можете создавать новые виды магических свойств для пары "маг – питомец". Разумеется, вам потребуется согласие рассказчика на ввод в игру ваших новинок. Не переходите разумных пределов при создании новых качеств. Некоторые предания рассказывают о магах, которые действительно наделяли своих питомцев неимоверными силами и способностями, но лишь за счет сокращения своих личных возможностей. Природа привязанности такова, что нельзя пожертвовать чем бы то ни было, ничего не получив взамен, но отдача может быть весьма мала.

Сезон четвертый

Завершение наложения чар

В четвертом сезоне вы одновременно завершаете наложение чар на вашего питомца и закрываете их таким образом, чтобы они не могли быть развеяны. Эта работа потребует от вас еще 3 пешки энергии Метамагии. С этого момента у вас есть питомец, независимый, но преданный друг. Вам осталось определить оставшиеся показатели вашего питомца.

Качества привязанности

Вы не можете никоим образом взять какое-либо качество больше одного раза, если в описании не утверждается обратного. Если качество содержит свойство "отдаление", значит, оно может использоваться, когда маг и питомец находятся в пределах 100 шагов друг от друга, если в описании качества не установлено иное правило. Вы не можете брать взаимоисключающие и несовместимые качества привязанности. Качества, чьи описания частично совпадают, также не должны приобретаться вместе. Рассказчик определяет, какие качества могут приобретаться в комплекте.

Качества привязанности +5

Систематизация: Вы можете перевести одну из магических возможностей вашего питомца по канонам герметической магии. После этого она начинает функционировать как нормальный герметический эффект. Перед тем, как выбирать любые другие качества связи, вы должны приобрести данное качество для каждого магического свойства вашего питомца (5 пунктов за каждое свойство).

Настороженность (отдаление): Каждый из вас всегда знает, где находится вторая половина, как в отношении направления, так и в плане приблизительного расстояния. Каждый из вас получает привычку или причуду, связанную с некими сильными сторонами ваших систем чувствительности.

Обмен Добродетелями: Ваш питомец получает одну из ваших добродетелей, а вы обретаете новую добродетель, основанную на одном из естественных или магических свойств, которым обладает животное. Добродетели, передаваемые друг другу, вы сами не теряете при обмене.

Отдаленная Привязанность: Все силы вашей привязанности, в том числе свойства трех Струн и качества, работающие на удалении, не прерывают свое действие при расхождении вас и вашего питомца на сто шагов. Все эти силы продолжают работать в пределах 1 мили.

Общее Здоровье: Каждый раз, когда один из вашей пары подвергается воздействию магии, благотворной или вредоносной, второй получает такой же вред или равноценное благо.

Общее Строение: Ваш питомец получает +1 к одной физической характеристике (Сила, Выносливость, Обаяние, Ловкость, Проворство), параметр которой у него ниже, чем у вас. То же самое происходит с одной вашей характеристикой, уступающей характеристике питомца. Вы выбираете, какие характеристики подвергнутся изменению. Если вы не можете произвести обмен, допустим, потому, что ваш питомец по всем параметрам превосходит вас, вы не можете взять это качество. Это качество может быть приобретено неоднократно, но параметр вашей характеристики не должен таким образом подняться выше +7. Вместе с этим качеством, вы оба получаете некоторые черты внешности друг друга.

Общий Разум: То же самое, но для нефизических Характеристик (Интеллект, Наблюдательность, Контактность). Одна ваша характеристика дает +1, которая должна быть больше той же характеристики питомца добавляет к этой характеристике; он тем же платит вам. Приобретая это качество, вы обзаводитесь некими свойствами склада ума, привычками или Чертами Личности друг друга.

Меньшее Преимущество: Ваш питомец получает новую магическую способность (именуемую у существ "преимуществом"), относящуюся к вашей наиболее развитой дисциплине. Вам от питомца достается свойство, относящееся к самому могучему проявлению естественной магии в вашем питомце или к сильнейшему его природному свойству, если магической составляющей в его натуре нет. Если магический эффект, который получает питомец, влияет только на него, он должен быть эквивалентен заклинанию 10 или меньшей ступени. Однократное использование такого магического эффекта будет стоить питомцу 2 пунктов Магической Мощи. Если эффект позволяет питомцу воздействовать на другие вещи, он должен соответствовать заклинанию не больше 10 уровня, и будет стоить 3 пунктов Магической Мощи. Если у питомца нет параметра Магической Мощи, он может использовать вышеозначенные силы трижды или дважды в день соответственно.

Общая Способность: Вы и питомец получаете по одной способности друг друга, причем ее параметр равен параметру этой способности у вашего партнера. Данное качество также позволяет выровнять параметры одной и той же способности, имеющейся у вас обоих. Таким образом, один из вас может приобрести новую способность, а другой – увеличить параметр имевшейся, либо каждый из вас может увеличить параметры способностей, которыми вы оба владели, но на разных уровнях развития, либо вы оба приобретаете новые

способности. Каждый из вас также получает какую-либо привычку, как-то соотносящуюся с полученной или увеличенной способностью.

Общие Языки: Речь вашего питомца становится понятной другим людям, хоть и оставаясь не совсем членораздельной. Ваш питомец умеет говорить на латыни или на вашем родном языке – по вашему выбору. Тем же образом вы приобретаете возможность общаться с животными того же вида, что и ваш питомец. Вы частично перенимаете манеру речи друг друга.

Общее Сопротивление (отдаление): Вы защищаете друг друга своим сопротивлением магии. Для обоих из вас используется тот параметр сопротивления, который на текущий момент выше, т.е. эффективнее. Ваш питомец не перенимает вашей возможности создавать ауру сопротивления, но всегда пользуется ее помощью, когда бы вы ее ни задействовали. Вы приобретаете привычки друг друга, связанные с защитой и самосохранением.

Качества привязанности +10

Телепатия (отдаление): По желанию вы можете мысленно общаться с питомцем, делясь мыслями, образами и простыми эмоциями. Вы перенимаете по одной Черте Личности друг у друга.

Большее Преимущество: Ваш питомец обретает магическую силу (именуемую у существ "преимуществом"), относящуюся к любой вашей дисциплине, параметр которой больше 0, по вашему желанию. Вы получаете бонус +4 к магической дисциплине, имеющей близкое отношение к одной из природных или магических возможностей вашего питомца. Если магический эффект, приобретенный вашим питомцем, воздействует только на него, он должен соответствовать заклинанию 15 ступени или меньше. Однократное использование эффекта обойдется ему в один пункт Магической Мощи. Если же новообретенная возможность позволяет воздействовать на других, максимальная ступень эффекта остается 15, а стоимость его однократного применения повышается до 2 пунктов. Если питомец не имеет параметра Магической Мощи, вышеперечисленные силы могут применяться питомцем по четыре или три раза в день соответственно.

Общее Восприятие (отдаление): Вы и питомец можете использовать любое из чувств друг друга, делая простой бросок на Наблюдательность + Концентрация 9+. Когда один из вас пользуется чувством другого, обладатель чувства временно не может его использовать. Если что-то нарушает концентрацию партнера, применяющего эту способность "взаймы", ее действие прекращается. Вы перенимаете привычки друг друга, связанные с аспектами функционирования ваших органов чувств.

Общая Речь: Ваш питомец начинает говорить с другими людьми так же хорошо, как и обычный человек, членораздельно и вразумительно. Ваш питомец знает все языки, которые знаете вы. Вы обретаете возможность общаться со всеми животными, принадлежащими к той же среде обитания (земля, воздух, вода или земля), что и ваш питомец. Вы перенимаете манеры речи друг друга, возможно, ваш голос полностью изменяется.

Перенесение Усталости (отдаление): Вы и питомец можете передавать друг другу приобретенные степени бодрости. Тот, кто передает одну степень другому, не может повторить эту процедуру до тех пор, пока получатель степени бодрости не восстановит свои силы; получатель может использовать это свойство для перенесения степени бодрости обратно. Если перенесение степени бодрости в итоге приведет получателя в бессознательное состояние, перенесение не может быть осуществлено. Вы перенимаете привычки друг друга, связанные с отдыхом и сном.

Беспредельная Привязанность: Все возможности вашей привязанности, включая свойства магических Струн и качества, работающие на отдалении, действуют на любой дистанции.

Качества привязанности +15

Обмен Обличьем: Ваш питомец может оборачиваться человеком, а вы можете превращаться в животное того же вида, к которому принадлежит ваш питомец. Для успешного обращения должен быть выполнен бросок на Интеллект + Концентрация 9+. На попытку превращения ваш питомец должен потратить 5 пунктов Магической Мощи, а вы – степень бодрости. В случае отсутствия у питомца параметра Магической Мощи он также тратит степень бодрости. По истечении каждого часа, проведенного в чужой форме, сменивший обличье должен провести бросок на усталость 9+. Если бросок неудачен, сменивший обличье теряет степень бодрости и возвращается в собственное обличье. То же самое происходит при потере сознания, чем бы она ни была вызвана. Каждый из вас приобретает характерную физическую черту другого.

Общая Магия (отдаление): Ваш питомец получает ограниченную способность применять магию вашей наиболее развитой дисциплины (если вы имеете максимальные одинаковые параметры в нескольких дисциплинах, выберите одну). Вы обретаете возможность использовать одну из естественных способностей или врожденных магических сил питомца. Ваш питомец может применять произвольные заклинания до 5 ступени включительно, относящиеся к максимально развитой дисциплине, тратя 1 пункт Магической Мощи за применение одного заклинания. Если животное не имеет параметра Магической Мощи, оно тратит на использование заклинания степень бодрости. Вы, делая бросок на Интеллект + Концентрация 9+, можете применить особое свойство или естественную способность питомца, затрачивая степень бодрости за каждое применение.

Перенесение Ранений (отдаление): Каждый из вас может мистическим образом принять на себя ранения, нанесенные другому. Количество переносимых потерь степеней здоровья не претерпевает изменений. Ущерб, превзошедший параметр стойкости того из вас, по кому нанесен удар, переносится на другого. Тот, кто передает ранение, не может использовать это умение вторично до тех пор, пока получатель полностью не исцелит перенесенный ущерб (применение заклинаний временного исцеления не поможет ситуации). Получатель ранения может позже использовать это качество и передать ранение обратно. Если передача ранения убила бы получателя, то она не может состояться.

Качества привязанности -5

Обмен Пороками: Ваш питомец получает один из ваших пороков (который может быть отнесен к животному), а вы – новый порок, основанный на одной из естественных или сверхъестественных слабостей питомца.

Независимость: Ваш питомец необычайно независим. Он часто действует в соответствии со своими желаниями, даже если вы ожидаете от него других поступков. Тем не менее в минуту нужды вы и ваш питомец держитесь вместе.

Ограниченная привязанность: Самое эффективное сотрудничество достигается вами лишь тогда, когда вы и ваш питомец рядом. Все позитивные качества связи из разряда дистанционных действуют только на пяти шагах, разделяющих мага и питомца. Негативные качества связи дальнего действия продолжают работать на ста шагах.

Одновременная Усталость (отдаление): При потере степени бодрости вам или вашим питомцем, второй из вас делает стрессовый бросок на усталость 5+, при неудаче также теряя степень бодрости (две степени при провале). Вы с питомцем привыкли по возможности отдыхать вместе.

Одновременная Боль (отдаление): Если один из вас получает ранение или иное болевое ощущение, другой также чувствует боль. В течение хода, следующего за тем, на котором было причинено ранение или болевое ощущение, вы оба получаете одинаковые соответствующие штрафы за потерю степеней здоровья. Если один из вас до этого уже имел

степеней здоровья меньше, чем другой, штрафы за его ранения не будут отражаться на другом. Вы перенимаете мышечные рефлекторные действия друг у друга, связанные с реакцией на боль.

Качества привязанности -10

Заклятые Друзья: Совместная жизнь с питомцем у вас превратилась в постоянную ссору. Вы вечно спорите и скандалите, иногда даже не разговариваете друг с другом, демонстрируя обиду, а порой и действуете один против другого. Но минуты опасности проясняют ваш разум, и вы оставляете свары и перебранки, совместно встречая общую угрозу (вы получаете черту личности Верный Питомцу +3). Также вы друг у друга перенимаете тактику спора и умственные способности, связанные со сварливостью.

Тесная Привязанность: Позитивные свойства вашей привязанности действуют только тогда, когда вы и питомец соприкасаетесь друг с другом. Вы перенимаете некую особенность кожного покрова друг у друга.

Одновременные Ранения (отдаление): Если один из вас ранен и теряет степень здоровья, другой должен провести стрессовый бросок на Выносливость + размер 6+, или потерять такое же количество здоровья, как и первый напарник. При проваленном броске теряется дополнительная степень здоровья. Каждый из вас получает один из инстинктивных страхов другого (боязнь пауков, змей, огня, каких-то хищников и т.п.). Присвойте себе порок или черту личности +3, соответствующие данной разновидности страха.

Питомец как персонаж

Ваш питомец сохраняет все естественные способности, которые он имел до того, как познакомился с вами. Вам надо лишь увериться, что в течение первого сезона, проведенного в мастерской, вы привели в гармонию с герметической магией все магические силы, имевшиеся у животного. Если вам не хватило пунктов для приведения всего магического арсенала питомца в соответствие с Герметической традицией, силы, не прошедшие предварительную обработку, утрачиваются при завершении процесса наложения чар.

Интеллект вашего питомца теперь становится всего на единицу меньше вашего собственного (если у него был до этого хоть какой-то животный разум). Если существо до встречи с вами имело положительный параметр Интеллекта, оно сохраняет его после установления привязанности. Даже отставая от вас в интеллектуальном развитии, питомец может действовать более мудро и эффективно, чем вы, при выполнении некоторых действий, например предсказывая погоду.

Ваш питомец должен иметь черты личности, соответствующие его звериному образу жизни, выбираемые либо вами, либо игроком, согласившимся играть вашего питомца. Большинство питомцев имеют причуды, например часто вспоминают маловажные детали давно забытых событий или получают несказанное удовольствие от определенного цвета.

Речь вашего питомца понятна только вам, но имеются соответствующие качества привязанности, которые могут изменить это положение.

Питомец применяет параметр сопротивления магии, обеспечиваемый вашим параметром формы, или его собственным сопротивлением, в зависимости от того, что более действенно. Он может использовать вашу ауру сопротивления, если вы ему дадите такую возможность, но аура будет работать отдельно от его собственного сопротивления магии (их эффекты не суммируются). Любой из вас игнорирует сопротивление магии партнера, если пожелает этого.

Питомец в игре

Вы и ваш питомец неизбежно станете ближе друг другу в ходе саги, обучаясь у напарника новым возможностям и усиливая привязанность. Через годы ваш питомец будет знать почти все, что знаете вы, при условии, что вы будете делиться с ним знаниями и брать его с собой в мастерскую, библиотеку, трактир и, конечно, во все приключения.

В любой момент саги вы можете потратить сезон на повторное упрочение привязанности, и в ходе этого процесса вы сможете приобрести новые положительные качества привязанности, если сам параметр привязанности вырос. То число пунктов, которое может быть потрачено на приобретение новых качеств, определяется разницей между вашим текущим параметром связи и тем, который был у вас в момент первой процедуры обретения качеств. Вы не можете усилить натяжение Струн и не можете заменять уже приобретенные качества связи. Повторное упрочение привязанности обойдется вам в три пешки чистой энергии Метамагии для нового "закрытия" чар.

В конце любого приключения рассказчик может наградить вас и вашего питомца новым качеством привязанности (положительным или отрицательным). Это обычно происходит из-за возросшей работоспособности вашей связки: вы стали лучше чувствовать друг друга, ваша связь помогла добиться какой-то цели, наконец, только благодаря этой связи вы выжили. С другой стороны, вы при этом узнали и некоторые стороны друг друга, которые полагаете неприемлемыми и ужасными. Рассказчик может дать вашей паре одно положительное качество и одно отрицательное, для сохранения баланса.

Ваш питомец стареет со временем, но его жизнь связана с вашей. Если он умрет, то долго скорбеть вам, скорее всего, не придется: кончина питомца – верный признак какой-то близкой или даже неотвратимой опасности для вас. Есть большой шанс, что со дня на день вы отправитесь в мир иной. Питомец может пережить мага: смерть друга повергнет его в тяжелый шок. Питомец, потерявший мага и выживший, долго находится в состоянии подавленности и опустошения. В другом случае, когда вы пережили смерть своего питомца, абсолютная пустота подавляет вас. Тоска может глодать вас в течение месяцев, а то и лет. Иметь или не иметь питомца – личное дело каждого мага. Вы должны относиться к питомцу с такой же заботой, с какой обычные люди относятся к своим супругам (при удачном браке).

Вы можете иметь лишь одного питомца, и только смерть разлучит вас. Возможно, тогда либо вы, по прошествии долгого времени, заведете второго питомца, либо питомец прибьется к какому-нибудь спутнику мага: вряд ли он позволит кому-то вторично сделать из себя питомца другого мага.

Участие других игроков

Рассказчик играет важную роль в создании вашего питомца. Все ваши предложения по созданию питомца вы оговариваете с ним.

Из-за вашей с питомцем близости, вы можете сами играть вашего питомца наряду с персонажем-магом. В конце концов, вы же имеете почти все те же способности, привычки и причуды. Но, возможно, более интересного отыгрыша можно добиться, доверив роль вашего питомца рассказчику или другому игроку. Эта альтернатива подтверждает имеющиеся отличия между вами и питомцем и особо рекомендуется для тех случаев, когда отношения между магом и питомцем не слишком теплые, и питомец имеет яркий и объемный самостоятельный образ.

Ученики

В бесконечной погоне за знаниями, в увлекательной охоте за секретами магических дисциплин бывают краткие минуты спокойствия. Именно в такие минуты, когда вы окидываете критическим взором пройденный путь и прикидываете, сколько еще вам предстоит сделать, сомнения начинают одолевать вас. Сомнение первое касается вашей способности справиться с таким объемом работы единолично; второе сомнение относится к размышлениям о смысле жизни: вам не хочется верить, что, когда вы уйдете, ваши деяния забудутся вместе с вами. Появляется настойчивое желание передать кому-либо свой опыт. Эти два типа сомнений могут посещать вас вместе и порознь, но результат один: у вас появится ученик. Кодекс Гермеса настоятельно требует, чтобы один сезон в году маг посвящал наставнической деятельности, пусть даже и в ущерб своим исследованиям. Ученикам же вменяется в обязанность содействовать наставнику во всех занятиях на протяжении всего срока их ученичества. Кроме чисто практической части соглашения, есть еще и личная сторона связи "наставник – ученик": вы маг, и вряд ли у вас каким-то мистическим образом появятся дети (о немистическом образе речь даже не идет). В этой связи ученик – это наиболее близкий вам человек, способный заменить вам сына или дочь.

Минимальная компетенция

Взяться за обучение молодого поколения магов может только человек, сам достигший определенных высот профессионального роста. Необходимо, чтобы ваш параметр любой дисциплины равнялся как минимум пяти. Без этого вас не допустят к преподавательской деятельности: старейшины вашего Дома не рискнут подвергать опасности авторитет самых опытных наставников в Ордене Гермеса из-за того, что преждевременно сунувшегося в учителя мага смутит каким-то вопросом не по годам смышленый ученик.

Поиск ученика

Если вы решили, что уже созрели для того, чтобы тратить один сезон в год на преподавание магии одаренному ученику, надо начинать поиски этого парня. Среди обычных людей иногда появляются индивиды, которых отличают врожденные магические способности – то, что принято именовать Даром. Только такие люди могут стать учениками, а при удаче могут дорасти и до статуса магов. К счастью для волшебников, которые ищут учеников, этих талантливых людей легко заметить в народной массе. Они всегда любопытны, умны и, зачастую, оригинальны, что и выделяет их из невежественной и суеверной толпы простонародья. Также кандидаты в ученики с наиболее ярко выраженным потенциалом могут привлекать к себе внимание сверхъестественных сил. Во многих городских и сельских общинах есть паренек или девушка, склонные бродить по ночам в одиночестве в самых неожиданных местах; они становятся темой многих пересудов и сплетен, выказывают развитый не по годам ум, зачастую их связывают с нечистой силой, и чем скорее какой-нибудь маг обнаружит их и заберет с собой, тем лучше для всех.

Поиск ученика может привести к началу интересного приключения, в ходе которого перед вашим отрядом в целом и вами в частности откроются поразительные перспективы. Поиск может быть затруднен вражескими силами, семьей ребенка, не желающей отдавать свое чадо в лапы колдунов, воинствующей паствой приходского священника, охотящейся на ведьм (и, заодно на магов)... Но если вы и рассказчик не желаете делать из этого отдельное приключение, вы можете определить результат поиска случайным образом. За каждый сезон, проведенный вами в поиске потенциального ученика, сделайте стрессовый бросок на Наблюдательность 6+. При провале вы можете думать, что нашли подходящего ребенка, но оказываетесь обмануты либо самим собой, либо леностью ученика, либо некой силой, подменившей вашего найденыша своим слугой.

В начале обучения ваш ученик должен иметь возраст от восьми до семнадцати лет (если желаете, сделайте простой бросок и добавьте к нему 7). Дети младше восьми еще не обладают достаточной собранностью для регулярных занятий, а молодые люди старше семнадцати зачастую не годятся к подготовке в духе Герметической Традиции, поскольку уже выбрали достойный жизненный путь, с которого не желают сворачивать ради сомнительных удовольствий: не иметь детей и постоянно защищаться от коллег-завистников и нажитых врагов.

Новый ученик почти всегда взволнован и напуган переменами в своей жизни, когда маг забирает его из родного дома (не забудьте про сопутствующие этой процедуре обстоятельства). Даже те дети, которых возбуждает открывшаяся перспектива или которых ваш приход избавил от бремени неких житейских невзгод, чувствуют себя не в своей тарелке. Некоторые дети похищаются будущими наставниками, другие соблазняются обещаниями могущества и знаний, третьи передаются (а то и продаются) магам горемыками-родителями, которые не могут вынести странностей ребенка. Большинство детей идет в ученики по доброй воле, но Кодекс Гермеса не делает свободу воли человека обязательным условием его

поступления в ученики. Строго говоря, магам позволено набирать учеников всеми доступными способами.

Тренировка ученика

С появлением ученика вашей вольной жизни приходит конец. Начинается долгий процесс тренировки будущего мага, нового члена вашей коллегии, Братства и Ордена. Каждый год, согласно Частному Кодексу Гермеса, ученику гарантируется один сезон обучения. Если вы не потратили этого времени на воспитание и обучение молодого поколения, ученик имеет право покинуть вас и перейти к другому магу, а вы теряете все, что вложили в ученика за время вашего сотрудничества.

Помните, что один сезон в год вы должны практически непрерывно обучать вашего воспитанника азам магии. Постарайтесь не забыть основное правило: дать ученику как можно больше базовых способностей и навыков. Для определения предметов педагогической программы обратитесь к списку способностей, характерных для магов вашего Братства (глава "Персонажи", раздел "Образы членов Братств"). Там же вы найдете и уровень компетенции ученика в каждом предмете, которого следует достичь.

Перед тем, как ученик начнет постигать более сложные науки, научите его писать и читать на латыни, преподайте ему начала Магической Теории и некоторые другие базовые знания и умения. Помните, что магом-то он станет лет через пятнадцать, а вот в вашу мастерскую войдет через два-три месяца. Чем больше он будет знать, тем полезнее окажется его помощь.

Конечно, совершенно необязательно, что обучение ученика постоянно будет требовать вашего присутствия. Он может учиться по книгам, если вы научите его читать, а если уровень его первичной магической подготовки покажется вам недостаточным, на то время, которое не занято обучением, вы можете позволить ученику бродить по коллегии и постигать житейские премудрости среди ее обитателей. Среди стражников или на конюшне он может научиться не менее важным (для искателя приключений) наукам, чем в библиотеке.

Основной бонус, который дает вам наличие ученика – это добавление его параметров Интеллекта и Магической Теории к вашей ученой степени. Если все, чем представляется вам ваш ученик – это ассистент по мастерской, вам нужно лишь отслеживать рост параметров его Интеллекта и Магической Теории. Через пятнадцать лет он станет полноценным магом и покинет вас. Вы же снова можете заняться поиском ученика.

Ученик как персонаж

Если же вы хотите, чтобы в игре рядом с вами находился полноценный персонаж, то в ходе саги ваш ученик может стать как одним из ценнейших ваших спутников, так и одним из основных магов коллегии. Для того, чтобы ваш ученик стал реальным героем, в игровом смысле этого слова, наделите его пороками и добродетелями, определите параметры его характеристик, разберитесь с его способностями (т.е. создавайте ученика как обычного персонажа). Учтите, что он человек еще молодой, многого не знает и не умеет, но врожденные качества у него могут быть и лучше ваших, хотя бы частично. Выберите способности, которые ученик мог обрести в детстве. По ходу саги не забывайте, что ученик должен развивать способности, улучшать знание магических дисциплин, расширять репертуар известных заклинаний и развивать прочие статистические показатели, которые будут меняться в ходе обучения.

Ученик в игре

Если вы решили сделать ученика полноценным персонажем, подумайте, кто будет играть его роль и нужно ли это вообще. Естественной ниши в приключении у ученика может и не быть. Стражи защищают отряд с оружием в руках, спутники оказывают квалифицированную помощь в мирских делах, маги работают с заклинаниями. Ученик же не имеет отведенной конкретно ему роли. Тем не менее присутствие ученика (или даже нескольких учеников) в вашей саге может повлиять на ее ход, особенно если поблизости нет мага, который мог бы обесценить своим могуществом робкие, но результативные заклинания ученика.

Если вы маг и наставник, одни из наиболее интересных моментов для игры персонажа-ученика появляются именно при взаимодействии с вами. Можете позволить другим игрокам взять на себя роль вашего ученика, а можете передать его роль рассказчику, если он на это согласится.

Завершение ученичества

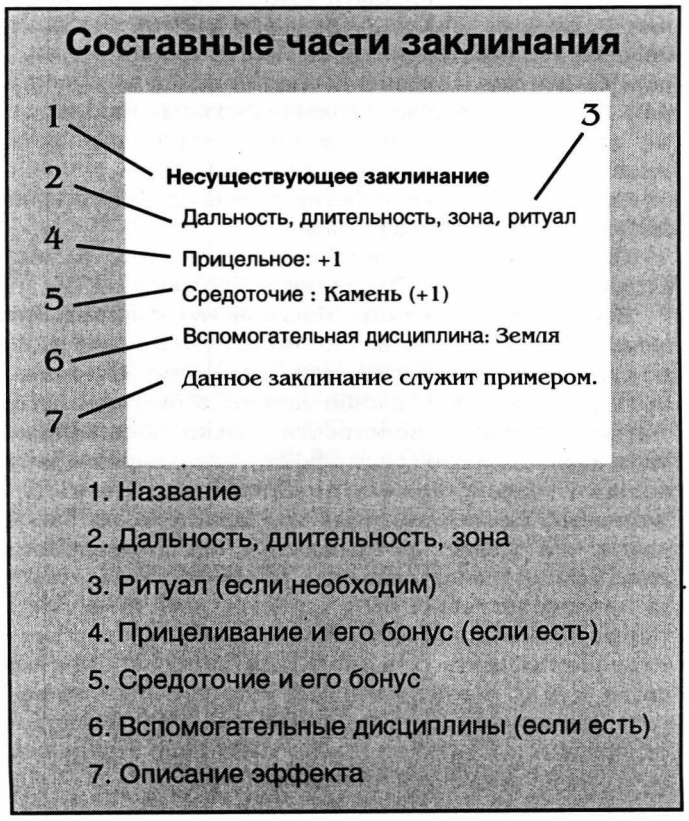
По общепринятым меркам, ученик завершает магическое образование через пятнадцать полных лет (хотя уйти может в любой момент, если разрешит наставник) или после постижения всех пятнадцати дисциплин. По традиции, перед официальным получением статуса мага ученик должен пройти ряд проверок и испытаний перед трибуналом магов. Это так называемое "Последнее Испытание", о котором знает и приближения которого с трепетом, а порой и со страхом, ожидает каждый ученик.

VI. Заклинания

За долгие годы своего существования Орден Гермеса собрал и создал многие сотни заклинаний, и поколения магов передают известные им заклинания своим ученикам. Более того, заклинания являются предметом самого оживленного спроса на внутреннем "рынке" Ордена: многие маги готовы отдать большую часть своего имущества за получение возможности изучить редкое, давно утерянное или, наоборот, недавно разработанное и известное немногим могущественное заклинание. Здесь перечислены заклинания из числа наиболее распространенных и часто применимых, которые могут послужить наилучшим примером для разработки новых заклинаний игроками. Этот список никоим образом не ограничивает количество доступных заклинаний. На их основе вы можете придумать те варианты или даже новые способы применения магии, которые кажутся вам наиболее пригодными для вашего карьерного роста и борьбы с превратностями жизни. Например, заклинание, превращающее вас в волка, может быть использовано в качестве примера для разработки заклинания обращения человека в любое другое животное.

Формат заклинания

Каждое заклинание имеет несколько параметров, облегчающих работу с ним в игровой ситуации. Эти параметры отображены в следующей диаграмме и подробно рассмотрены ниже.



Техника и форма

Все заклинания распределены по разделам, именующимся по названиям форм, а те, в свою очередь, делятся на подразделы, называемые по сочетаниям формы раздела и техники. Заклинания приводятся в этих разделах в алфавитном порядке. Встретив заголовок, состоящий из названий техники и формы, вы найдете в нижеследующем тексте краткое руководство по созданию заклинаний этой группы и по определению необходимой ступени для колдовства произвольных заклинаний, использующих эти дисциплины. Далее, для каждой комбинации техники и формы дан список максимальных характеристик дальности, длительности и зоны этого сочетания.

Названия техник и форм обычно сокращаются до двух первых букв. Встретив странное слово "ОбЗе", не пугайтесь: это обозначение заклинания Обращения Земли. После аббревиатуры обычно идет ступень заклинания: СоОг15 означает Созидание Огня, 15 ступень.

Название

Данные названия являются теми именами заклинаний, под которыми они известны герметическим магам. Изобретая новые заклинания, поломайте голову, придумайте какое-нибудь красивое, забавное, характерное название. Для того, чтобы придумать название "Огненный Шар", долго думать не придется; но если вы разработаете заклинание "Шар Адского Пламени", тогда все действительно поймут, что вас посетила муза магии.

Ступень

У большинства заклинаний есть своя ступень, обычно кратная пяти. Заклинание 5 ступени очень слабое, на 15 ступени магия достигает средней мощности, а с 30 ступенью связаны достаточно могущественные заклинания.

Некоторые заклинания имеют так называемую общую ступень: это дает магу возможность выучить их на любой ступени сложности, т.е. реальная ступень варьируется в зависимости от того, какой мощности хочет добиться волшебник. Чем выше будет сложность, тем мощнее заклинание себя проявит, и тем выше будет реальная ступень заклинания. Вы даже можете выучить заклинание на ступени, некратной пяти.

Ступень, которой обладает ваше форматное или ритуальное заклинание общей ступени, зависит от той мощности, которую вы выбрали во время изучения или разработки заклинания. Выучив Общее заклинание, разработанное для эффективного действия на 15 ступени, вы должны занести его в свой сборник на те страницы, где записаны заклинания 15 ступени. Большего эффекта вы от этого заклинания не добьетесь, пока не разработаете его более сильную версию или не приобретете ее другим способом. Общие заклина-

ния не имеют ограничений только в плане возможности выучить их на любой ступени: на ступени, превышающей их фактическую мощь, их использовать нельзя.

Дальность, длительность, зона

Дальность, длительность и зона действия заклинания – характеристики области или объекта применения заклинания. Дальность говорит вам о той дистанции, в пределах которой должна находиться цель мага, длительность оповещает вас о том, как долго цель будет под воздействием заклинания, зона – это то, к чему или к кому прилагается эффект заклинания. Каждый параметр имеет несколько возможных значений. Эти значения полностью перечислены и выстроены по возрастающей. Параметры, которые стоят в списке вместе, но разделены дробью (Концентрация/Диск, например), представляют хоть и разные величины, но относящиеся к одной ступени сложности. Они не взаимозаменяемы, а просто эквивалентны при определении ступени заклинания.

В описаниях заклинаний часто можно встретить двойные параметры дальности, длительности или зоны. Чем это вызвано? Первый указанный параметр относится к колдовству в стандартных условиях, а второй описывает изменения, которые происходят с эффектом заклинания при использовании магической энергии в колдовстве (см. "Использование чистой энергии", стр.74).

О каждой категории дальности, длительности и зоны рассказано ниже.

Дальность Заклинания

Автор: Эффект заклинания распространяется на мага, применяющего данное заклинание. Подвергающаяся воздействию область зависит от ступени заклинания.

Касание/Взор: Эффект касательного заклинания распространяется на то, до чего маг дотрагивается, будь то одушевленный или неодушевленный объект. При дальности "взор" маг может направить его действие на существо, с которым состоит в непосредственном зрительном контакте (т.е. взоры мага и этого существа должны встретиться).

Шаг: Цель заклинания располагается на такой дистанции, что маг может, не совершая существенного перемещения, ее коснуться (но в данном случае касание не является условием активации заклинания). Грубо говоря, заклинание с такой дальностью действует на одном-двух шагах.

Близко: Цель в пятнадцати шагах, максимум.

Далеко: Цель в ста шагах от мага, максимум.

Видимость: Если маг может видеть цель, заклинание подействует. Заняв господствующую высоту на поле боя, маг может основательно потрепать войска противника такими заклинаниями еще на дальних подступах к оборонительным порядкам.

Мистическая связь: Заклинание оказывает свое действие на объект, если маг имеет с ним мистический контакт. Дистанция не играет роли, если только рассказчик не решит наложить какие-либо ограничения.

Длительность

Мгновение: Заклинание действует пару секунд, а то и меньше, после этого краткого мгновения исчезая без следа. Но эффект, который оно успело оказать, сохраняется. Это нормальная длительность для боевых заклинаний.

Концентрация/Диск: Концентрация означает, что заклинание действует, пока маг сконцентрирован, сосредоточен на действии своей магии. Диаметр определяет продолжительность действия заклинания временем, за которое солнце проделывает по небу путь, равный диаметру своего диска. В общепринятых единицах времени этот отрезок будет равен двум минутам.

Заря: Заклинание действует до очередного восхода или захода солнца (т.е. до следующей зари).

Кольцо/Луна: "Кольцо" позволяет заклинанию воздействовать на цель, пока цель находится в пределах кольца-окружности, нарисованного или иным образом выложенного в момент колдовства. Заклинание срывается, когда кольцо уничтожается или нарушается физически. "Луна" означает, что заклинание будет в силе до тех пор, пока луна не побывает на небе в фазах полнолуния и новолуния (например, если заклинание проколдовано в фазу старения, то оно прекращает свое действие в первую ночь полнолуния, действуя на протяжении завершающейся фазы старения и фаз новолуния и роста).

Кольцо же должно быть создано в момент колдовства заклинания. Для этого волшебник может использовать магию, но заклинание, которым он для этого воспользуется, должно быть дальности "касание", не более. Маг, таким образом, должен физически обрисовать контуры кольца. Время колдовства неритуального заклинания может быть увеличено, что позволит вам создать большее кольцо. При этом маг должен каждый ход делать бросок на Концентрацию + Интеллект 6+ для поддержания сосредоточения на заклинании. Если кто-то нарушит границы кольца в любой точке до момента завершения колдовства, оно заканчивается автоматическим провалом.

Сезон: Заклинание действует до следующего солнцестояния или равноденствия.

Год: Заклинание действует до четвертого солнцестояния или равноденствия после колдовства.

Постоянство/Вечность: "Постоянство" означает, что заклинание действует вечно, но остается магическим по сути своей. Из этого следует, что его эффект может быть развеян в какой-либо момент в будущем. Этот тип длительности свойственен только заклинаниям, оказывающим магический эффект; заклинания естественного воздействия соотносятся с длительностью "вечность". Вечная длительность характеризует заклинания, чей эффект намертво, навечно сохраняется в виде какой-то вещи, объекта реального мира. Такое заклинание не может быть развеяно другой магией, а уничтожить его действие можно только вместе с уничтожением объекта. Эта категория длительности относится только к заклинаниям с естественным эффектом. Эта длительность не свойственна заклинаниям, относящимся к магическим творениям или исцелению, если маг не применяет чистой энергии.

Зона

Предмет: Заклинание работает с небольшими предметами. Верхний предел определяется по весу предмета: если человек средней силы может свободно держать или переносить предмет в двух руках, то он подпадает под эту категорию зоны.

Объект: Заклинание воздействует на один отдельный предмет или особь некоего биологического или магического вида. Здоровый валун входит в эту категорию, небольшой скальный выступ – нет (валун – отдельный объект, а выступ соединяется с каким-то пластом земной коры). Под данную зону заклинания попадает отдельный человек, зверь или другое существо.

Группа/Помещение: "Группа" означает, что заклинание действует на небольшой коллектив существ или скромную коллекцию вещей. Такое собрание не должно превышать дюжину участников, совершенно очевидно находящихся в группе, а не рассеянных в пространстве. Три стража, о чем-то шепчущиеся в караулке или кольцо из стоящих камней – это группы; шестеро разведчиков, крадущихся по сторонам от движущейся войсковой колонны, такой группы не представляют, хотя и служат одному сеньору, и ночуют в одной палатке. "Помещение" означает, что заклинание воздействует на замкнутое пространство, а также на всех существ и предметы, в этом пространстве находящиеся. Помещение может быть очень большим (пещера или зала в башне, например), но оно должно иметь четкие границы и быть действительно замкнутым. Внутренний двор считается таким пространством, хоть он и не имеет крыши, а вот небольшая долина уже не подходит к этой категории.

Окружность/Строение: "Окружность" означает, что заклинание воздействует на все в пределах круга, очерченного магом во время колдовства заклинания. Если окружность нарушена, заклинание срывается, независимо от его официальной длительности. Смотри "кольцо" выше для выяснения условий создания ограничительной окружности. "Строение" означает, что эффект заклинания распространяется на отдельное здание и все, что находится внутри него. По размерам строение может варьироваться от хижины до замка, но это должно быть цельное сооружение. Как правило, здание считается отдельным, если оно находится под одной крышей, однако рассказчик может поставить другие условия.

Граница: Действие заклинания распространяется на все и всех в пределах неких естественных или созданных человеком границ. Это могут быть стены города, околица деревни, берега озера, края леса, подножие гор. Поскольку океан не имеет очевидных границ, он не может быть зоной заклинания. Магу надо видеть большую часть ограниченной площади, если только он не применяет заклинание с дальностью мистической связи.

Поле зрения: Все в поле зрения мага подвергается воздействию заклинания.

Изменение длительности, дальности и зоны

Каждое сочетание техники и формы в нашей книге сопровождается некими значениями дальности, длительности и зоны для соответствующих заклинаний.

Эти значения являются базовыми и используются для определения ступени новых разработок или произвольных заклинаний.

Для расчета ступени заклинаний тех же дисциплин, но улучшенных характеристик добавляйте к начальной ступени по пять единиц за каждое продвижение вверх по иерархии дальности, длительности и зоны. За каждое действие, которым вы снижаете дальность, уменьшаете длительность или сужаете зону, вычтите пять единиц из начальной ступени. Если очередное вычитание понизит ступень ниже 5, то каждое очередное уменьшение параметров будет стоить не пять, а одну ступень. Не существует заклинания ниже 1 ступени, поэтому даже если вы опустили все параметры ниже этой отметки, заклинание будет иметь 1 ступень.

Например, вы связали очередной сезон своей лабораторной деятельности с созданием заклинания на базе эффекта 15 ступени с дальностью "шаг", длительностью "заря" и целью "группа". Его вариант с дальностью "близко", длительностью "кольцо" и зоной "помещение" достигнет ступени 25 (+5 за увеличение дальности с "шага" до "близко", +5 за увеличение длительности с "зари" до "кольца", а за перемену зоны с "группы" на "помещение" ничего не полагается – это параметры одной ступени). Другой вариант исходного заклинания, на этот раз с дальностью "автор", длительностью "концентрация" и зоной "объект" будет заклинанием 3 ступени (-10 за снижение дальности с "шага" до "автора", -5 за снижение длительности с "зари" до "концентрации", -5 за снижение зоны с "группы" до "объекта"). Обратите внимание, что, по-

скольку изменением дальности вы уже довели заклинание до 5 ступени, уменьшение длительности и цели снизит ступень заклинания не на 10 позиций, а лишь на две – по одной фактической позиции за пять номинальных.

Рассказчик имеет полное право вмешаться в процесс изменения параметров заклинания и постановить, что при определенном сочетании дальности, длительности, зоны и эффекта заклинание обретает большую или меньшую ступень, чем предписано руководствами и вышеизложенной системой.

Категории, о которых мы вам рассказываем, были введены в систему герметической магии Благоустом. Все произвольные заклинания должны соответствовать требованиям, к ним предъявляемым (маг, с ходу применяющий заклинание, часто не имеет времени толком обдумать все последствия его действия, так что заставить его раздвигать пределы познаний человеческих в теоретической магии мы тоже не в силах). Форматные заклинания могут получить дальность, длительность и зону, не упомянутые правилами. Обычно заклинания, улучшенные таким методом, немного сложнее в применении, но окончательно об этом может судить только рассказчик.

Ритуальные заклинания

Заклинания, требующие ритуалов, – это те заклинания, которые не подпадают под перечисленные в разделе "Применение ритуальных заклинаний" ограничения для форматных и произвольных заклинаний (стр. 76) Определенные могущественные заклинания и заклинания, унаследованные от Культа Меркурия, также относятся к ритуальным. Рассказчику рекомендуется познакомиться с их описаниями, прежде чем придавать неким самодельным заклинаниям статус "ритуальных". Если в тексте заклинания имеется упоминание ритуала, то это заклинание и производные от него являются ритуальными.

Вспомогательные дисциплины

Вспомогательные дисциплины затрудняют применение заклинаний, поскольку требуют от мага больших познаний. Смотрите "Вспомогательные Дисциплины" на стр. 76, если хотите заранее знать, как они ограничивают мага, применяющего отдельно взятое заклинание с такими дополнительными требованиями. Такие дисциплины, применяющиеся постоянно, упоминаются своим чередом в статистике заклинания. Вспомогательные дисциплины заклинания даны в его описании.

Прицельные заклинания

Заклинания, воздействующие на цель опосредованно (заклинания, использующие некое средство, например огонь, для удара по цели) вынуждают вас делать бросок на прицеливание. Такие заклинания называются прицельными. В описании таких заклинаний вы можете обнаружить и модификатор прицеливания. См. прицеливание на стр. 77.

Средоточие заклинания

В описании многих форматных заклинаний есть упоминание о средоточии – особом для каждого заклинания предмете, который облегчает колдовство или улучшает эффект. Используя такой предмет для усиления заклинания, вы получаете разнообразные бонусы к броскам на колдовство. Эти средоточия действуют на основе симпатических законов, а также на сокровенном знании Мифической Европы. См. "Средоточия Заклинаний" на стр. 82.

Текст заклинаний

Текст заклинания – рассказ о том, в каких обстоятельствах применяется заклинание и какой эффект дает. Но магия – столь тонкая материя, непредсказуемая и колеблющаяся, что ответственность за определение силы и особенностей эффекта заклинания в необычных обстоятельствах целиком лежит на рассказчике. Многие тексты включают краткую рецензию на визуальное воплощение эффекта, на сопровождающую колдовство жестикуляцию, упоминание о средоточии заклинания и печати мага. Не забудьте, что все это лишь примеры, и ваше воображение не должно останавливаться на том, что вам предлагается. По большому счету вы можете внести хоть в каждое ваше заклинание те отличия, которые покажутся вам и вашему персонажу-магу пригодными для повседневности Мифической Европы. Наделяя свои версии старых заклинаний особыми деталями, вы получаете в награду более интересный игровой процесс.

Устойчивость к магии

Обстоятельства, при которых позволены броски на устойчивость, упомянуты в тексте заклинаний. Броски на устойчивость обычно являются стрессовыми бросками на Выносливость, размер или Интеллект.

Замечания о техниках

Созидание

Заклинания Созидания могут прирастить отсеченную руку или создать птицу, но вырастить крылья на львиной спине им не под силу (это прерогатива заклинаний Обращения). Созданные вещи могут быть независимыми, а могут быть естественными частями более крупных существ или предметов. Отдельные предметы обычно появляются у вас в руках или прямо перед вами.

Вы не можете создавать нечто внутри людей с целью навредить им или убить их. Вы вообще не можете проводить подобные маневры, если специфика заклинания вам этого не позволяет (т.е. в тексте заклинания специально должны быть описаны такие маневры). Ничто, созидаемое магией, не вечно, если только чистая энергия не использована для увеличения длительности эффекта заклинания.

Постижение

Эта дисциплина позволяет вам постигать суть вещей или проницать их своими чувствами. Заклинание Постижения Земли дает возможность видеть сквозь стены. Постижение не может влиять на цели заклинаний, т.е. на людей, существ или на предметы, которые вы рассматриваете при помощи магии. Исключение составляют обладатели чувствительности к магии (например, магического сопротивления), в которых ваше заклинание порождает чувство или уверенность в том, что за ними следят с помощью магии. Заклинания Постижения всегда ограничены в своей длительности, даже при использовании чистой энергии.

Обращение

Заклинания Обращения делятся на два типа: первые изменяют форму, вторые – сущность. Заклинания этой техники ограничены в длительности, если дополнительная чистая энергия не применяется; но облик объекта может быть изменен необратимо, если вместе с внешностью изменению подверглась и сущность объекта. Если сущность со временем может вернуться в прежнее состояние, то внешность так и останется памятником искусному применению магии. Например, вы в чистом поле наткнулись на каменную стену. Применив заклинание Обращения Земли, вы превратили весь камень в грязь, которая образовала большую лужу вместо большой стены. Немного времени спустя грязь вернулась в свое прежнее каменное состояние, но стеной стать не смогла, обратившись в большой горизонтальный плоский камень.

Заклинания Обращения, которые работают с уменьшением размера и веса предметов, не могут воздействовать на один объект многократно, заставляя его изменяться и дальше. Так, заклинание, увеличивающее размер существа вдвое, удваивает его нормальный, а не текущий размер. Чтобы обычный человек стал ростом с древнего великана, вам надо искать более сильное заклинание – троекратное воздействие вышеупомянутого удваивающего размер заклинания ничего не даст.

Разрушение

Большинство заклинаний этой техники не нуждается в дополнительных средствах, чтобы нанести урон своим целям. Следовательно, бросок на прицеливание нужен крайне редко. Заклинание Разрушения с длительностью "мгновение" за секунды уничтожает что-либо. Длительность не говорит о том, как долго разрушается объект, поскольку эффект уничтожения действует, пока жертва не восстановится, что, вполне вероятно, может никогда не произойти.

Управление

Заклинания Управления не меняют сущности цели, они просто двигают ее или контролируют. Вы можете ударить кого-нибудь или что-нибудь о стену с помощью этой техники. Лучшим способом передвинуть библиотечный шкаф становится его равномерный магический перенос без вмешательства учеников, которые полдня будут выгружать книги, попытаются перетащить шкаф, что-нибудь отломают от него, что-то себе отдавят и бросят дело на полпути.

Печать мага

При разработке вами заклинания какая-то специфическая черта вашего магического стиля обязательно себя проявит. В результате этого ваше заклинание приобретет незначительную деталь, которая будет служить опознавательным знаком, подписью мастера, клеймом качества. Обычно на эффективности заклинания такая метка не сказывается. Называется она печатью мага. Если вы знаете, какой печатью обладает маг, вы сможете определить его работу по некоему известному вам эффекту. В описаниях заклинаний вы найдете много образчиков печатей магов. Помните, что это лишь руководство, которым вы можете пользоваться для того, чтобы ваша самостоятельная деятельность как можно гармоничнее вписалась в мир Мифической Европы. Попытайтесь найти свою собственную печать, да такую, чтобы все маги трепетали при упоминании о ней.

Вода

Эти заклинания работают с водой и другими жидкостями. Жидкости, находящиеся в теле, например кровь, воздействию этих заклинаний не поддаются (на них воздействует форма Плоть).

Руководство по заклинаниям Созидания Воды

Базовая дальность – близко, базовая длительность – заря (усиленная длительность обычно делает эффект вечным), базовая зона – предмет.

Вода, созданная без применения чистой энергии, утоляет жажду, но не производит никакой пользы тому, кто ее выпьет. Общепринятые виды печатей для заклинаний Созидания Воды – особый запах или цвет воды.

Общие заклинания. Создание яда, причиняющего +(ступень заклинания) урона (вспомогательными дисциплинами выступают Плоть или Твари). Создание жидкости, причиняющей +(ступень заклинания, уменьшенная на 5) урона при контакте (вспомогательные дисциплины те же).

Ступень 5. Наполнение сосуда водой (или другой естественной жидкостью при подключении соответствующей вспомогательной дисциплины).

Ступень 10. Создание воды (или другой жидкости) вне сосудов (например, покрытие какой-то поверхности). Создание искусственной жидкости.

Ступень 15. Создание объема воды (другой естественной жидкости) неестественной формы (водяной шар, висящий в воздухе) или в неестественном месте (внутри чьих-либо легких), при этом сама вода ведет по обычным законам природы. Создание крайне редкой искусственной жидкости.

Ступень 20. Создание яда, вызывающего легкое заболевание.

Ступень 25. Создание небольшого родника. Создание яда, вызывающего тяжелое заболевание.

Ступень 30. Создание смертоносного яда.

Заклинания Созидания Воды

Ступень 15

Ползущее Масло

Дальность – близко, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Вспомогательная дисциплина – Огонь.

Средоточие заклинания – капля лампового масла (+3).

Насыщает пористые материалы легковоспламеняющимся маслом. При колдовстве этого заклинания маг большим и указательным пальцами делает движения, как будто двигает что-то легкими щелчками по направлению к цели. По завершении заклинания на цели появляется пятнышко масла, которое начинает расползаться во всех направлениях. Такое заклинание может пропитать количество ткани, достаточное для покрытия человеческого тела. Если заклинание применено на чью-то одежду и масло воспламенено, оно причиняет +12 ущерба в течение первого хода, +6 – во втором, +0 – в третьем.

Скользкие Масляные Следы

Дальность – автор/касание, длительность – особая, зона – объект.

Средоточие – змеиный жир (+1).

Вы накладываете заклинание на кого-то или на себя. После этого сделайте десять шагов: от каждого из них начнет расползаться пятно поразительно скользкого негорючего жира, достигающее 10 шагов в ширину. Каждому, кто пойдет за вами, понадобится сделать стрессовый бросок на Ловкость для того, чтобы остаться на ногах. Попытка просто медленно пройти по залитой маслом поверхности требует броска 6+, а вот для того, чтобы вовремя затормозить или развернуться (по своей воле и один раз) на гладкой скользкой поверхности незадачливым преследователям понадобится бросок на 15+. Применение змеиного жира облегчает колдовство.

Это заклинание было разработано добродушным магом с развитым чувством юмора. Это видно из жестов, сопровождающих колдовство большинства версий этого заклинания. Маг стоит на одной ноге, потом на другой, при этом как бы натирая жиром подметки своих башмаков.

Последний Вздох Утопающего

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – черный оникс (+1).

Заклинание заполняет легкие жертвы водой. Объект заклинания поражен тем, что не может дышать, падает на землю и старается исторгнуть воду из внутренностей. Стрессовый бросок на Выносливость 6+ не дает жертве задохнуться, но еще в течение как минимум трех минут будет опорожнять свои легкие. Вспомогательная дисциплина для колдовства для грубого обращения с животными – Твари, для издевательств над людьми – Плоть. Черный оникс пользуется славой как спутник зла и смерти.

Струя Водоворота

Дальность – близко, длительность – концентрация, зона – объект.

Прицельное (от -3 до +1).

Средоточие – аквамарин (+3).

Из ваших вытянутых рук по направлению к цели вылетает водяной конус (в диаметре он имеет 3 фута у основания). В течение необходимого времени вы должны поддерживать концентрацию. Тот, кто попал под водоворот, получает +10 ущерба и должен произвести стрессовый бросок на Силу + размер 9+, в противном случае поток воды отбрасывает его назад. Прицеливание в первом ходе -3, в каждом последующем увеличивается на 1, при условии наведения на одну и ту же цель. Аквамарин помогает заклинанию, поскольку связан со стихией воды.

Марбид Фламбийский прославился своей печатью волшебника: она была связана с его одержимостью пролитой кровью. Вариант этого заклинания, разработанный Марбидом, при содействии вспомогательной дисциплины Плоть, сбивал с ног свою жертву потоком крови. Пятна магической крови не исчезали до следующего захода или восхода солнца.

Ступень 30

Борьба с Длительной Засухой

Дальность – автор, длительность – заря, зона – границы, ритуал.

Приносит дождь в регион, страдающий от засухи.

Ступень 40

Бурное Наводнение

Дальность – близко, длительность – концентрация, зона – границы, ритуал.

Средоточие – капля воды от водяной элементали (+4).

Вы силой магии вынуждаете поток разливаться от ближайшей к вам точки на милю вниз по течению. Если у вас есть средоточие, выплесните его в поток. Потоп начнется именно в этой точке. Результат заклинания обычно производит впечатление. Река, вышедшая из берегов, не жалеет никого и ничего. Ущерб, причиненный наводнением, да еще и неожиданным, может давать о себе знать в течение многих лет после спада уровня воды.

Пока вы сосредоточены на заклинании, поток остается на уровне наводнения. Тот, кто был застигнут волной разъяренного потока, получает +10 ущерба, его смывает и волочет течением. Каждый ход жертва делает стрессовый бросок на Силу + плавание. Бросок 9+ означает, что этот бедолага – хороший пловец, и он вырвался из цепких объятий потока. В противном случае он теряет одну степень бодрости и получает +5 ущерба. Любой, кто потерял сознание, тонет. Бросок повторяется до тех пор, пока персонаж не выкарабкается на берег или не утонет.

Руководство по заклинаниям Постижения Воды

Базовая дальность – касание, базовая длительность – концентрация, базовая зона – предмет. Обычно заклинания Постижения Воды не нуждаются во вспомогательных дисциплинах для работ с другими жидкостями. Большая часть печатей проявляет себя в том, что информация передается слегка причудливым, своеобразным путем или способом. Например, в "Хрустальном Голосе Озера", разработанном Хавьером Тальским, звуки озера подобны ударам морских волн.

Ступень 1. Видение источника воды, находящегося в пределах дальности заклинания.

Ступень 3. Видение источника воды и его непосредственного окружения, находящегося в пределах дальности заклинания.

Ступень 5. Определение естественных свойств жидкости.

Ступень 10. Определение естественных свойств смеси жидкостей.

Ступень 15. Определение магических свойств жидкости. Ваши чувства (слух, зрение и т.д.) не ухудшаются под водой или во время ливня.

Ступень 20. Определение магических свойств смеси жидкостей.

Ступень 25. Беседа с естественными водоемами.

Ступень 30. Беседа с искусственными водоемами (в т.ч. с фонтанами и колодцами).

Заклинания Постижения Воды

Ступень 5

Вкус Подлости и Чистоты

Дальность – касание, длительность – концентрация, зона – предмет.

Средоточие – сапфир (+5).

Определяет все немагические свойства жидкости (включая наличие природных ядов), которой вы касаетесь языком. Сапфир, который вы можете применить с этим заклинанием, поделится с вами мудростью веков.

Привкус Жемчуга

Дальность – касание/шаг, длительность – концентрация/луна, зона – предмет.

Средоточие – жемчужина (+5).

Вы можете определить, ядовита ли жидкость, которую вы держите или которой касаетесь: точно такую же работу для благородных, но неодаренных людей выполняет жемчуг (он темнеет, если его бросить в яд). Именно поэтому жемчужина служит средоточием вашего заклинания – трудно потерпеть неудачу с ее помощью.

В версии этого заклинания, разработанного Верданом из Братства Экс Мискелланья, ядовитые жидкости слегка зеленели. Такова была его печать, что все заклинания придавали объектам зеленоватый оттенок. Для этого он часто привлекал вспомогательные дисциплины Обращение или Иллюзии.

Ступень 15

Зов Знакомых Водоемов

Дальность – мистическая связь, длительность – концентрация/год, зона – объект.

Средоточие – ореховый прутик лозоискателя (+2).

Позволяет вам найти любой естественный водоем, с которым у вас есть мистическая связь (мистическим звеном этой связи может быть чашка воды из этого водоема). Применив это заклинание, вы можете слышать воду, пока сконцентрированы на этом. Следуя за звуком, вы выйдете к источнику или озеру. Но вы должны сделать простой бросок на Наблюдательность 6+ и больше для того, чтобы точно следовать на звук. При долгих путешествиях бросок делается раз в день. Если концентрация нарушена, заклинание придется использовать еще раз (если вы предусмотрительно не добавили чистой энергии). Тихие или стоячие воды обнаружить сложнее: нужен бросок 9+. Если вы сделаете из орешника прут-рогатку, вы получите бонус не только к броску на колдовство, но и на Наблюдательность.

Ступень 25

Хрустальный Голос Озера

Дальность – касание, длительность – концентрация, зона – особая.

Средоточие – камень со дна озера (+3).

Вы можете вести разговор с водоемом. Он знает кое-что о вещах, с которыми контактирует непосредственно: рыбах, лодках, кладах, утопленниках и т.д. Согласно закону распространения подобий, любая часть целого (камень со дна) связывает вас с целым.

Ступень 30

Зерцало Тихих Вод

Дальность – особая, длительность – год, зона – особая, ритуал.

Вспомогательная дисциплина – Иллюзия.

Превращает некий водоем в подобие магического кристалла. Люди с врожденными магическими способностями (в том числе и спутники с мистическими силами) могут, глядя в эти зачарованные воды, видеть любую точку, которая, как им известно, видна с какого-либо естественного водоема. Перед вами расстилается магическая панорама, а вы как будто качаетесь в маленькой лодке на волнах спокойного озера или величавой реки. Близость вашей точки наблюдения к берегу вы выбираете сами. Максимальное удаление водоема, в который вы смотрите, от водоема, с которого открывается вид – 500 миль. Этот ритуал не совсем герметический, и он не соответствует некоторым правилам, созданным Благоустом. Это колдовство относится к древнему Культу Меркурия, и оно широко распространилось по всему Ордену Гермеса.

Руководство по заклинаниям Обращения Воды

Базовая дальность – касание, базовая длительность – заря, базовая зона – предмет.

Некоторые заклинания Обращения Воды вовлекают в свое действие холод или тепло, но никоим образом не являются из-за этого заклинаниями Огня. Разница между этими двумя явлениями такая: заклинания Огня применяют огонь в качестве посредника, обеспечивающего эффект изменения, а заклинания Обращения Воды обеспечивают перемены непосредственно. Например, превратить кусок льда в облако пара можно приложением тепла, которое мы вызовем заклинанием Огня. Между тем мы можем взять заклинание Обращения Воды, и обсуждаемая проблема решится совершенно иным путем. Огонь будет работать извне, ОбВо – изнутри.

Трансформация жидкостей внутри тел невозможна без вспомогательных дисциплин Плоти или Тварей.

Руководство служит для создания заклинаний по обращению воды в другие жидкости, в лед или в другие субстанции, основанные на форме Воды. Для превращения жидкости во что-либо, не состоящее частично из чистой воды, повысьте ступень заклинания на пять.

Общая ступень. Превращение жидкости в яд, причиняющий + (ступень + 5) ущерба (вспомогательные дисциплины – Плоть или Твари). Превращение жидкости в контактный яд, причиняющий + (ступень) ущерба (те же вспомогательные дисциплины).

Ступень 3. Изменение характеристик жидкостей в пределах естественных возможностей и свойств данной жидкости (например, сделать воду чистой или застоявшейся).

Ступень 4. Превращение одной естественной жидкости в другую естественную жидкость.

Ступень 5. Обращение жидкости в соответствующее твердое (вспомогательная дисциплина Земля) или газообразное состояние (Воздух). Превращение естественной жидкости в искусственную (например, воды в чернила или воды в ламповое масло с земляничным запахом).

Ступень 10. Превращение жидкости в газ или твердь, не имеющее непосредственной связи с данным типом жидкости. Получение из одной естественной жидкости двух или более других естественных жидкостей, не смешанных между собой (если их тут же не разделить чем-либо, то вскоре они смешаются снова). Превращение естественной жидкости в редкую жидкость (например, воды в ярко-розовую субстанцию, вызывающую причудливые галлюцинации); в большинстве случаев потребуются вспомогательные дисциплины.

Ступень 15. Превращение жидкости в смесь любых жидкостей, твердых элементов или газов (с соответствующими вспомогательными дисциплинами). Превращение жидкости в искусственные твердые или газообразные тела.

Ступень 20. Превращение жидкости в редкие искусственные твердые или газообразные тела.

Заклинания Обращения Воды

Ступень 10

Рыбье Дыхание

Дальность – автор/касание, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – толченые рыбьи чешуйки (+3).

Вспомогательная Дисциплина – Воздух.

Превращает воду в воздух, когда она поступает в легкие, позволяя дышать водой как воздухом. При использовании

средоточия положите его на язык и проглотите в заключение колдовства.

Ступень 15

Лужа Прокисшего Вина

Дальность – шаг/большая, длительность – заря/неотъемлемая, зона – помещение.

Средоточие – яд паука (+1).

Все жидкости, находящиеся в помещении, становятся испорченными, приобретают отталкивающий запах, а также получают статус слабых ядов (+5 ущерба). Помещение, претерпевшее такое воздействие, может сохранить это магическое зловоние недели и даже месяцы.

Печать Зимы

Дальность – касание/видимость, длительность – заря/неотъемлемая, зона – особая.

Средоточие – берилл (+5).

Вспомогательная дисциплина – Земля.

Вода, собравшаяся в круг до пяти шагов в поперечнике, вашими стараниями превращается в снег. Берилл – камень, ассоциируемый с водой и со льдом.

Ступень 25

Сокрушающий Ледоход

Дальность – близко, длительность – концентрация/солнце, зона – особая.

Средоточие – кусок льда с замерзшего океана (+3).

Вода в круге с диаметром 10 шагов заполняется большими кусками дрейфующего льда, норовящими посильнее стукнуть все, что ни попадется на их пути. В маленькой лодке такие льдины вполне могут пробить дыру, но кораблям они не повредят. Любой пловец в этой зоне получает +15 урона, а также получает штраф -6 к плаванию и при небрежности делает два дополнительных провальных броска. Если вы раздобыли кусок льда из ледника или айсберга, бросьте его в воду, где колдуете свое заклинание.

Ступень 30

Ледяной Мост

Дальность – близко, длительность – заря, зона – особая.

Средоточие – берилл (+3).

Вспомогательная дисциплина – Земля.

Толстый слой льда, достаточно прочного, чтобы идти по нему, образует подобие моста на поверхности воды. Мосту можно придать любую форму, ограничивая свои архитектурные таланты расстоянием в 15 шагов в любую сторону. Мост рушится после того, как по нему пройдет от шести до пятнадцати существ (простой бросок + 5). Только рассказчику известно, сколько существ мост выдержит.

В версии Кралиана Тремерского мост настолько прозрачен, что его с трудом можно увидеть. Все его заклинания отличаются тонкостью и неуловимостью.

Ступень 55

Мертвые Тихие Воды

Дальность – касание, длительность – постоянство, зона – границы, ритуал.

Средоточие – яд дракона (+5).

Уничтожает все живое в водоеме размером до небольшого озера. Водоем становится абсолютно непригоден для обитания, и воду пить не станет даже утомленный долгим переходом по безводной пустыне верблюд. Вода станет темной и зловонной, растительность на берегах погибнет или будет изуродована ядом, пропитавшим берег. Деревья почернеют и искривятся, а все животные убегут от этого места. Если яд дракона капнуть в озеро при колдовстве, то распространение гниения и смерти начнется от этого места, и именно в нем всегда будет наиболее губительная обстановка.

Руководство по заклинаниям Разрушения Воды

Базовая дальность – касание, базовая длительность – вечность, базовая зона – предмет.

С повышением мощности этих заклинаний причиняемые ими разрушения становятся направленными и более всеобъемлющими. Печати проявляются в своеобразии процесса уничтожения.

Ступень 5. Уничтожение жидкости (могут потребоваться вспомогательные дисциплины).

Ступень 15. Уничтожение одного свойства жидкости (например, способности алкогольной субстанции опьянять или устранение солей из морской воды).

Ступень 20. Уничтожение небольшого источника, восстановление которого невозможно.

Ступень 40. Уничтожение озера, иссушение его чаши и предотвращение естественного накопления воды и возникновения ее источников в этом месте (ритуал).

Заклинания Разрушения Воды

Ступень 10

Палящий Ветер

Дальность – шаг/близко, длительность – вечность, зона – предмет.

Средоточие – щепотка пыли (+1).

Устраняет всю воду из неодушевленного объекта размера -1 и меньше, включая растения (вспомогательная дисциплина Трав). Объект, по всей вероятности, становится ломким и хрупким. Щепотку пыли маг бросает в сторону объекта, и пыль вытягивает из него остатки соков.

Ступень 20

Иссушение Тела

Дальность – близко/видимость, длительность – вечность, зона – объект.

Средоточие – ветер из пустыни (+3).

Выжигает жизнь из тела жертвы заклинания, причиняя +15 ущерба, вынести который можно лишь при чрезвычайной стойкости (равной в случае этого заклинания Выносливости + размеру жертвы). Жертва должна непременно напиться в течение часа с момента нанесения магического удара, иначе она обречена на смерть. Вспомогательные дисциплины колдовства – Твари для воздействия на животных и Плоть для воздействия на людей. Если вам удалось поймать пустынный ветер, откройте сосуд, в котором вы его удерживаете, во время колдовства.

Ступень 35

Призыв Ненавистной Засухи

Дальность – касание, длительность – год/постоянная, зона – границы, ритуал.

В округу приходит великая сушь. Пересыхают потоки, лишь одна десятая часть нормы осадков выпадает на проклятую магом почву, некогда судоходные реки не дают теперь пройти и на рыбацкой лодке. Площадь распространения эффекта может быть увеличена на полмили в каждую сторону за каждую пешку чистой энергии, добавленную при использовании заклинания.

Руководство по заклинаниям Управления Водой

Базовая дальность – близко, базовая длительность – концентрация, базовая зона – предмет.

Общие заклинания. Защита от водной нечисти, чья сила меньше или равна ступени заклинания (длительность – кольцо, зона – группа).

Ступень 5. Управление жидкостями в естественной обстановке (например, изменение направления или скорости потока).

Ступень 10. Управление жидкостями с несколько неестественными целями (например, принуждение потока течь в гору или принуждение жидкости не впитываться определенными материалами). Управление неким объемом жидкости, являющимся частью чего-то большего, естественным образом.

Ступень 15. Управление жидкостью крайне необычным манером, например, заставить поток течь вертикально вверх, в воздух или придать жидкости форму человека. Управление частью большого объема жидкости неестественным образом.

Ступень 20. Управление частью большого водоема в крайне неестественной, не свойственной природе вещей манере.

Заклинания Управления Водой

Общая ступень

Преграда Против Нечисти Злобных Вод

Дальность – близко, длительность – кольцо/постоянная, зона – группа.

Средоточие – звездный рубин (+3).

Ни один представитель водяной нечисти, чья Мощь не превышает ступень этого заклинания, не сможет воздействовать на тех, кто находится под защитой волшебного кольца. Нечисть не может прямо или опосредованно нарушить целостность кольца, не может она и применять магию или метательное оружие против находящихся в кольце.

Звездный рубин – редкий камень, позволяющий контролировать поведение множества существ. Кстати, если ночью посмотреть под определенным углом на лагерь, огороженный такой преградой, он кажется укрытым большим, светящимся голубым куполом.

Ступень 5

Плащ из Гусиных Перьев

Дальность – касание, длительность – заря, зона – объект.

Средоточие – гусиное перо (+3).

Заклинание заставляет воду стекать с объекта, водоотталкивающий эффект просто поразительный. С таким заклинанием вам не страшен самый сильный дождь. Но если вы погрузитесь в воду, будь то бочка с водой или река, заклинание прекратит действовать – выйти из воды сухим не получится.

Ступень 10

Разделение Набегающей Волны

Дальность – близко, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – аквамарин (+3).

Заклинание ломает или останавливает движение всех потоков и волн, направляющихся на вас (даже магического происхождения). Приблизившись к вам на десять шагов, воды либо останавливаются, либо разделяются на два рукава, которые огибают то пространство, которое заняли вы. Аквамарин используется из-за укоренившихся ассоциаций между стихией воды и этим камнем.

Версия Феррамента из Братства Вердиция отличалась четкостью линии, на которой останавливалась вода. Все его заклинания отличались строгим порядком и высокой точностью.

Ступень 15

Непотопляемое Бревно

Дальность – близко/видимость, длительность – заря, зона – объект.

Средоточие – кусок дерева (+3).

Позволяет любому объекту или существу размером от +3 и меньше держаться на воде без приложения усилий.

Попутная Волна

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – особая.

Средоточие – щепка от весла (+3).

Небольшая волна образуется на воде и толкает вашу лодку туда, куда вы захотите. При колдовстве этого заклинания обычно используются жесты, изображающие толкание чего-либо. Если у вас есть щепка от весла, киньте ее за корму лодки, и волна начнет формироваться в том месте, куда упала щепка.

В версии Сильвы Меринитской волна периодически игриво, с брызгами, подталкивает лодку, делая вашу поездку более веселой.

Ступень 20

Хаос Бешеных Волн

Дальность – далеко, длительность – концентрация, зона – особая.

Средоточие – изумруд (+3).

В небольшой зоне (около 20 шагов в поперечнике) воды вспениваются высокие волны, которые переворачивают маленькие суденышки и заставляют пловцов делать броски на плавание со штрафом -6. Изумруд ассоциируется со стихией воды в средневековом сознании.

Ступень 30

Расступающиеся Воды

Дальность – касание, длительность – концентрация, зона – границы.

Средоточие – склянка морской воды (+1).

Разделяет водоем, открывает на его дне сухой коридор для прохода шириной в 5 шагов.

Зов Смерти со Дна Моря

Дальность – видимость, длительность – концентрация, зона – особая.

Средоточие – обломок судна, долгое время пролежавшего под водой (+3).

Создание сильной отливной волны, которая затягивает объекты меньше гребного судна на глубину в 150 футов. Каждый захваченный этой силой должен сделать стрессовый бросок на Силу + плавание 9+, иначе он погибнет в пучине. Бросок делается каждый ход, пока поддерживается заклинание.

Башня Вертящейся Воды

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – особая.

Средоточие – берилл (+1).

Из большого водоема вы поднимаете столб воды, который движется согласно вашим ментальным распоряжениям. Он наносит ущерб, равный простому броску + 15, всем, кого заденет (бросок на атаку не требуется). Кроме того, каждое из задетых существ должно провести стрессовый бросок на Проворство 6+. Если ему не улыбнется удача, водяной смерч затащит его внутрь себя. Человек или иное существо не могут выжить в таких условиях. Если же смерч не затягивает эту жертву, то он отбрасывает ее на 20 футов в сторону. Если маг отправил смерч гулять по суше, он должен каждый ход делать стрессовый бросок на Интеллект + Концентрация 9+ для поддержания смерча.

Штормовая Волна

Дальность – видимость, длительность – мгновение, зона – особая.

Средоточие – флакон воды (см. ниже) (+3).

Заклинание поднимает волну в 30 шагов в ширину и 5 футов в высоту. Волна может поглотить пловцов, перевернуть лодки и повредить корабли. Все начинается с маленького буруна, который, пробегая десять шагов, достигает

максимального размера. Пройдя 100 шагов и не столкнувшись ни с чем, что можно было бы разрушить, волна ослабевает и растворяется в окружающем водном пространстве. Склянка воды должна быть набрана из большого водоема во время шторма.

Ступень 60

Гнев Нептуна

Дальность – видимость, длительность – особая, зона – особая, ритуал.

Гигантская волна поднимается с поверхности очень большого водоема. Волна в высоту всего 20 футов, зато в ширину достигает одной мили. Волна может опрокидывать корабли в открытом море, смывать и топить людей, уничтожать прибрежные строения. Такая приливная волна нуждается в пяти милях водной поверхности для того, чтобы сформировались ее собственные пропорции. Маг не может контролировать волну, если не прибегнет к помощи других заклинаний.

Воздух

Заклинания Воздуха очень могущественны, поскольку воздух – материя вездесущая и всепроникающая. Их недостаток в том, что воздух не столь жесток, как огонь, и не так силен, как земля. Воздух между тем имеет в своем арсенале практически все погодные явления – бури, молнии, дожди, туманы и снегопады. Заклинания Воздуха воздействуют на воздушные массы как на некие явления, феномены (ветры, ароматы), а не как газы (т.е. маги Мифической Европы пользуются средневековыми, а не современными представлениями).

Руководство по заклинаниям Созидания Воздуха

Базовая дальность – видимость, базовая длительность – мгновение, базовая зона – границы. Созданные воздушные массы распространяются естественным путем, поскольку длительность заклинаний моментальная. Не связанные с погодой эффекты должны оцениваться по своей силе в соответствии с настоящим руководством. Например, отравляющий газ, причиняющий +5 ущерба, должен быть приблизительно приравнен по ступени к заклинанию, вызывающему бурю, наносящую такой же урон.

Печати придают некие особые свойства создаваемому воздуху – запах, цвет, привкус.

Ступень 5. Создание сквозняка, тяги воздуха.
Ступень 10. Создание бриза, легкого ветерка.
Ступень 15. Создание ветра. Создание тумана.
Ступень 20. Создание шквала.
Ступень 25. Создание грозового шторма.
Ступень 30. Создание бури.
Ступень 45. Создание урагана.
Ступень 60. Создание молнии.

Заклинания Созидания Воздуха

Ступень 1

Плащ Призрачного Тумана

Дальность – автор, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – опал (+5).

Плотный туман окружает мага. Он обступает мага на несколько шагов, может быть развеян ветром, в противном случае рассеивается обычным путем. В зависимости от температуры и влажности окружающей среды, туман может продержаться довольно долго или рассеяться за одну минуту. Опал часто ассоциируется с Меркурием и воздухом.

Ступень 5

Освежающее Дуновение Сквозняка

Дальность – шаг, длительность – заря/постоянная, зона – помещение/здание.

Средоточие – агат (+3).

Вспомогательная дисциплина – Управление.

Заклинание создает движение воздуха в помещении, освежая его и делая вполне комфортабельным пребывание в комнате без окон и под железной крышей в жаркий день. Версия этого заклинания, разработанная Розой Йербитонской, заставляет циркулирующий воздух пахнуть розами.

Ступень 10

Удар Юпитерова Копья

Дальность – близко, длительность – мгновение, зона – группа.

Прицельное – 0.

Средоточие – лиловый аметист (+5).

Заклинание производит удар грома. Если кто-либо находится прямо под источником громыхания, он должен провести стрессовый бросок на Выносливость 9+ или потерять слух. При оглушении жертва каждую минуту делает простой бросок на Выносливость 9+, и, при его удаче, слух восстанавливается. Если стрессовый бросок привел к провалу, жертва в течение месяца остается глухой. Лиловый аметист считается камнем Юпитера.

Зловоние Двадцати Трупов

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – помещение.

Средоточие – частица разложившегося трупа (+3).

Окружающий воздух начинает невыносимо смердеть гниющей плотью. Если не проветрить помещение, запах будет держаться очень долго. Все, кто находится в пределах 10 шагов от зоны действия заклинания, должны произвести стрессовый бросок на Выносливость 6+, при неудаче которого получают штраф -3 к броскам на все действия. При провале приступ рвоты выводит вас из строя на (10 – Выносливость) хода.

Ступень 15

Рев Рассерженного Ветра

Дальность – близко, длительность – концентрация, зона – особая.

Средоточие – агат (+1).

Стена ветра с ревом вырывается из пустоты в десяти шагах от вас и проносится вперед на 30 шагов. Ширина стены – 5 шагов. Все, кто находится в означенной зоне, делают стрессовый бросок на Ловкость + размер 9+, иначе падают на землю и протаскиваются сильным ветром по земле. Бросок должен быть сделан с первым порывом поднимающегося ветра и повторяться в каждом последующем ходе, в течение которого маг поддерживает ветер. Маг, в свою очередь, не может концентрироваться на ветре долее пяти ходов. Стрелять внутрь "продуваемой" зоны или из нее бесполезно, движение против ветра потребует стрессового броска на Силу + размер 15+, а в случае неудачи этого броска делается внеочередной стрессовый бросок на Ловкость + размер 12+. При неудаче и этого броска жертва падает.

Адское Облако Сернистого Дыма

Дальность – далеко/видимость, длительность – мгновение, зона – помещение.

Средоточие – пригоршня болотной жижи (+1).

Тяжелый, желтый, сернистый дым поднимается из точки, которую вы назначите, заполняя пространство над территорией в 9 шагов в поперечнике. В дыму нельзя ничего увидеть, а те, кто вдыхают его, каждый ход должны делать стрессовый бросок на Выносливость 9+, иначе теряют одну степень бодрости. Перейдя в бессознательное состояние, персонаж, продолжающий производить неудачные броски на Выносливость, теряет уже степени здоровья. Дым рассеивается естественным путем. Он может развеяться за минуту на открытом воздухе, а может часами висеть в непроветриваемом каменном мешке. Территории, на которой применено заклинание, также грозит урон: растения увядают и гибнут, рост деревьев останавливается. Легкий запах серы остается на много дней на всем, что побывало в дыму.

Ступень 25

Вызов Бури

Дальность – видимость, длительность – концентрация, зона – границы.

Средоточие – кусочек тела воздушной элементали (+3).

Создание жуткого шторма с дождем, ветром и молниями. Маг должен поддерживать концентрацию в течение получаса, за которые в облаках образуется достаточное количество дождевых капель, некоторое число электрических разрядов и необходимое напряжение воздушных масс. Буря разражается после того, как маг завершит сосредоточение, бушует 10 минут после этого и успокаивается в течение следующих 20 минут.

Летний Снегопад

Дальность – видимость, длительность – концентрация, зона – границы.

Средоточие – ледяное крошево (+3).

Создает облака, которые приносят снег на всю территорию, которую вы видите невооруженным глазом. Стоя на высокой горе, вы можете замести снегом все земли от вас и до горизонта. Стоит вам полчаса провести в сосредоточенном состоянии, и в облаках скапливается снег, который выпадает на землю в течение десяти минут после завершения вашей концентрации. Еще двадцать минут требуется облакам, чтобы их рассеяло по всему небосклону. На температуру заклинание не влияет.

Ступень 35

Игра с Бесноватой Молнией

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – особая.

Прицельное: -3.

Средоточие – дубовый жезл (см. ниже) (+3).

Молния срывается с ваших вытянутых в направлении цели рук. Разряд причиняет +45 ущерба любой единичной цели, по которой попадает. Находящиеся рядом с целью должны произвести стрессовый бросок на размер 6+, для того, чтобы остаться стоять на ногах. Дубовый жезл не должен обязательно быть магическим; дерево, из которого можно сделать такой жезл, должно быть трижды поражено молнией.

Ступень 40

Приветствие Расступившихся Небес

Дальность – автор, длительность – особая, зона – особая, ритуал.

Вы можете призвать яростный ветер, способный опустошить многие селения и угодья в округе. Встаньте под открытым небом и начните ритуал. По его завершении от вас начинает веять слабый бриз. Пока вы обращены лицом в ту же сторону, ветер крепчает, становится быстрее и вихрь его – шире. Через полчаса вы стоите в точке начала свирепой бури, которая бушует над всей видимой округой и за пределами видимости, вырывая деревья и круша деревянные строения. Если вы на секунду отвернетесь от первоначального направления взгляда, вы должны делать бросок на Концентрацию 12+ для поддержания заклинания. Если отвернетесь на минуту – заклинание прервется окончательно.

Ступень 60

Ураган Двух Стихий

Дальность – видимость, длительность – заря, зона – особая, ритуал.

Заклинание колдуется только на море или на побережье, вызывая огромный шторм ураганной силы на протяжении 40 или более миль. Формирование шторма занимает три-четыре часа, продолжается он в течение одного дня (минимум) и дольше, если заклинание колдуется в пору, когда штормовые ветры не являются чем-то необычным. Бурный ветер и сокрушительные волны наносят огромный ущерб прибрежным регионам. Видимость сокращается до нескольких шагов. Применение стрелкового оружия бесполезно из-за видимости и ветра. Какие-либо перемещения просто самоубийственны. Хлипкие и ненадежные строения сдуваются и разваливаются по бревнышку. Только самые лучшие корабли могут выдержать шторм, остальные обречены на беспомощное барахтанье в волнах или гибель на прибрежных камнях, если заранее хозяева не вытащат корабль или лодку на берег, где все равно невозможно укрыть судно от урагана. Вы должны видеть место, в котором начнется шторм. Буйство стихии заканчивается по распоряжению рассказчика, но продолжается не меньше дня.

Руководство по заклинаниям Постижения Воздуха

Базовая дальность – автор, базовая длительность – концентрация, базовая зона – помещение.

Ступень 5. Постижение одного свойства воздуха (например, безопасности для дыхания).

Ступень 10. Определение всех обычных свойств воздуха. Интуитивное постижение какой-либо информации о воздухе.

Ступень 15. Воздух перестает быть помехой вашим чувствам (можете, например, слышать при громе или завываниях ветра).

Ступень 20. Предсказание погоды.

Ступень 25. Беседа с воздухом.

Заклинания Постижения Воздуха

Ступень 15

Проницание Изменчивых Туманов

Дальность – автор/касание, длительность – концентрация/луна, зона – помещение.

Средоточие – четырехлистный клевер (+1).

Заклинание позволяет вам ясно видеть все, происходящее под пеленой тумана, за стеной дыма, в туче пыли – короче, никакие помехи такого плана, будь они натуральные или магические, не препятствуют вашему зрению. Клевер, говорят, тоже способствует проникновению взгляда за разного рода завесы.

Нашептывание Ветра

Дальность – автор/касание, длительность – концентрация/луна, зона – особая.

Средоточие – три дубовых листа.

Ветер приносит вам слова любой группы людей в поле вашего зрения, если на пути нет никаких барьеров (включая стекло).

Ступень 25

Зрение Летучей Мыши

Дальность – автор/касание, длительность особая, зона особая.

Средоточие – глаза летучей мыши (+1).

Вы можете передвигаться в темноте с солидной долей уверенности в движениях: вы ощущаете воздух, его колебания и искривления, постигая таким образом очертания помещения, расположение достаточно крупных предметов и входов-выходов. Заклинание заканчивает действие, когда вы можете видеть окружающее пространство нормальным зрением или когда вы перестаете по каким-либо причинам пользоваться "слепой навигацией".

Чувство Мудрого Стрижа

Дальность – автор, длительность моментальная, зона – границы.

Средоточие – перо стрижа (+1).

Вы точно знаете, какая погода будет завтра, и в общих чертах представляете, какая погода будет на этой неделе. Название основывается на обычном в простонародье поверье, о том, что ласточки и стрижи своим полетом предсказывают погоду.

Руководство по заклинаниям Обращения Воздуха

Базовая дальность – близко, базовая длительность – мгновение, базовая зона – предмет. Трансформирование только одного свойства воздуха обычно понижает ступень заклинания на пять.

Ступень 4. Удваивает или вдвое уменьшает интенсивность явлений воздушной среды.

Ступень 5. Трансформация некого количества воздуха в другой вид воздуха (точнее, превращение естественной газообразной массы с одними свойствами в естественную газообразную массу с другими свойствами, но это современная терминология, недоступная герметическим магам).

Ступень 10. Превращение некого объема воздуха в некий неестественный газ, например, наносящий +5 ущерба.

Ступень 15. Превращение некоего объема воздуха в смесь элементов. Превращение некоего объема воздуха во что-то неестественное (серебряный туман, например).

Ступень 20. Превращение некоего объема воздуха в полностью неестественную субстанцию или явление (например, придание облаку вида лошади, галопом несущейся по небу).

Заклинания Обращения Воздуха

Ступень 5

Ветреный Сухой Туман

Дальность – близко/большая, длительность – вечность, зона – объект.

Средоточие – воздух, собранный во время бури.

Удваивает силу или интенсивность одного незначительного воздушного феномена, например тумана, дыма или запаха.

Ступень 20

Облака Громовой Мощи

Дальность – видимость, длительность – мгновение, зона особая.

Средоточие – часть тела воздушной элементали (+5).

Превращение обычных дождевых облаков в полновесный шторм. Шторм – немагический, продолжительность его составляет несколько часов, как и у всех обычных штормов. Это заклинание не может сделать уже бушующий шторм более жестоким.

Дождь из Тяжелых Камней

Дальность – далеко/видимость, длительность – мгновение, зона – группа.

Прицельное – 0.

Средоточие – градина (+1).

Вспомогательная дисциплина – Земля.

Превращение дождя в камни, которые обрушиваются на группу жертв вашего магического произвола. Камнепад наносит +15 ущерба. Средоточие заклинания надо подбросить в воздух.

Когтистый Ветер

Дальность – близко/ближняя, длительность – мгновение, зона особая.

Средоточие – коготь ястреба (+1).

Под воздействием этого заклинания ветер становится жестким и хлестким, он терзает и рвет все, что встречается на его пути. Листья деревьев и одежды людей кромсаются этим ветром на куски, люди получают +5 ущерба от бессчетных мелких порезов и ссадин. Ветер подобен грубому точилу, которому вдруг вздумалось пройтись своей шершавой поверхностью по окружающим и ободрать лишнее. Заклинание не может быть применено, если нет природного дуновения ветра, так что в помещении практически невозможно его эффективно использовать. Маг действию ветра не подвержен, даже если ветер дует в его сторону.

В версии Оссия Бьёрнарского, разработанной с применением вспомогательной дисциплины Иллюзия, жертвы заклинания слышат странный плач в завываниях ветра, режущего и терзающего их тела. Заклинаниям этого мага всегда сопутствовала мрачность, запугивание и желание вселить страх – такова его печать.

Ступень 30

Проклятый Жар Пустыни

Дальность – автор, длительность – концентрация/луна, зона – границы, ритуал.

Вспомогательные дисциплины – Огонь, Управление.

Воздух в указанной зоне нагревается до невыносимой температуры, за исключением круга десятифутового радиуса, в центре которого стоите вы. Оказавшиеся в жаркой западне существа каждый ход должны производить стрессовый бросок на Выносливость 6+, иначе они потеряют степень бодрости. Потеряв все степени бодрости, люди, будучи без сознания, начинают терять степени здоровья. Растения, подвергнутые такому испытанию, высыхают и гибнут.

Ступень 40

Разрушительный Дым Преисподней

Дальность – близко, длительность – особая, зона – объект.

Средоточие – дыхание ядовитой змеи (+3).

Вспомогательная дисциплина – Разрушение.

Заклинание превращает обычный дым от костра в плотное ядовитое облако. Любое существо, застигнутое этим облаком, терпит ущерб от яда +20 (ущерб учитывается только один раз). От этого ущерба доспехи защищают вдвое хуже обычного (прочность сокращается вдвое). Материалы наподобие сукна, кожи, бумаги или меха при соприкосновении с пагубным облаком обугливаются и истлевают. Пока вы сосредоточены, любая новая порция дыма становится ядовитой, но

прерывание концентрации не делает уже отравленный дым менее смертоносным. Только через несколько часов дым рассеивается. Дым тяжелее воздуха, и он стелется над землей, затаивается в лощинах и оврагах. Со вспомогательной дисциплиной колдовства Управление маг и вещи, которые он имеет при себе, могут избежать губительного воздействия яда, хотя помеху для зрения дым по-прежнему будет представлять.

Ступень 45

Пелена Сумасшествия

Дальность – автор, длительность – год/постоянная, зона – границы, ритуал.

Вспомогательные дисциплины – Воображение, Управление.

Превращает весь туман в определенной зоне в серебристую пелену, слишком плотную, чтобы что-то видеть сквозь нее. Те, кто находится в тумане, сбиваются с толку и запугиваются беспорядочными криками, шипением, звуками ударов и другими шумами. Людям очень трудно ориентироваться в этом тумане, а странные звуки могут даже загнать или заманить их в ловушку, в логово зверя, к обрыву или в болото. Если человек плохо знает местность, выжить ему будет трудно. Никто, кроме семерых участников ритуала (это максимальное количество участвовавших в нем), не может видеть в этой пелене.

Ступень 50

Дождь из Смертоносной Лавы

Дальность – видимость, длительность – особая, зона – поле зрения, ритуал.

Вспомогательная дисциплина – Огонь.

Превращение дождя в масляный ливень. Такое явление природы продолжается так долго, как и обычный шторм, только почва пропитывается не живительной влагой, а легковоспламеняющейся жидкостью. Масло испарится естественным путем, когда дождь закончится. А если маг применит произвольное заклинание Созидания Огня 25 ступени или сильнее, он может поджечь дождь, и капли масла будут гореть в полете.

Руководство по заклинаниям Разрушения Воздуха

Уничтожение одного свойства воздуха немного легче процесса его абсолютного уничтожения, что выражается в снижении мощности заклинания, которое занимается разрушением отдельных свойств воздуха, на пять ступеней. Уничтожение воздуха с большой точностью поднимает ступень заклинания на пять.

Базовая дальность – касание, базовая длительность – мгновение, базовая зона – объект.

Ступень 5. Уничтожение объема воздуха. Прекращение каких-то слабых погодных явлений, например бризов.

Ступень 20. Прекращение какой-то части природного явления (например, предотвращение молний во время грозового шторма).

Ступень 30. Прекращение любого погодного явления, за исключением тех, что вызваны Ритуальной магией.

Заклинания Разрушения Воздуха

Ступень 10

Похищенное Дыхание

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – предмет.

Средоточие – ветвь омелы (+3).

Вырывает воздух из легких жертвы, вгоняя ее в панику и лишая одной степени бодрости. Если жертва не сделает стрессовый бросок на Выносливость 6+, она потеряет и вторую степень бодрости. Вспомогательные дисциплины колдовства против животных – Твари, против людей – Плоть. Это заклинание не может воздействовать на жертву больше одного раза в ход.

Ступень 15

Исчезнувший Воздух

Дальность – шаг, длительность – мгновение, зона – помещение.

Средоточие – агат (+3).

Делает воздух в комнате спертым, вызывает духоту. Любое существо, вынужденное дышать этим воздухом, получает штраф -3 к броскам на любое физическое напряжение. Каждый ход существо, переносящее напряжение сил и физическую нагрузку, должно делать простой бросок на Выносливость 6+ или потерять степень бодрости. В некоторых существах и людях такая ситуация может вызвать панику. Скорость, с которой воздух разрежается, зависит от того, насколько хорошо проветривается комната. При использовании агата, камня, ассоциируемого с Меркурием и воздухом, искрошите камень. По симпатическому закону это действие позволит уничтожить воздух.

Ступень 20

Упокоение Ярости Бурь

Дальность – автор, длительность – мгновение, зона – границы.

Средоточие – ветвь ясеня (+1).

Останавливает всякий ветер, оставляя только спокойный воздух. Это заклинание недостаточно сильно, чтобы останавливать ветра, вызванные ритуальной магией. По народным представлениям, ясень – надежная защита от бурь.

Ступень 35

Бриллиантовое Небо

Дальность – автор, длительность – особая, зона – поле зрения.

Средоточие – ветвь ясеня (+1).

Заклинание очищает все небо в пределах вашей видимости от облаков и прочих метеорологических проявлений, магических или обычных. Вы концентрируетесь на несколько минут, и облака улетают за горизонт. Заклинание влияет только на ту погодную активность, которая имеет место во время колдовства, и не в силах рассеять погодное явление, созданное ритуальной магией.

В заклинании Феррамента облака уходили за горизонт четко и организованно, как солдаты на параде.

Руководство по заклинаниям Управления Воздухом

Если вы воздействуете на малые объемы воздуха, базовая дальность – близко, базовая длительность – концентрация, базовая зона – объект. Как и в случае с заклинаниями СоВз, зоной заклинания часто является неограниченная территория. В этом случае зона "предмет" – полшага в поперечнике, "объект" – один шаг, "помещение" – пять шагов, "строение" – 20 шагов (зоны "помещение" и "строение" могут применяться в этих условиях для описания открытых пространств). Контролирование воздушных масс с большой силой или точностью повышает мощность заклинания на пять ступеней.

Общие. Преграда против воздушной нечисти, чья мощь не превышает ступень заклинания (длительность – кольцо, зона – группа).

Ступень 5. Управление объемом воздуха.

Ступень 10. Управление воздушными массами с большой силой.

Ступень 20. Управление погодой в ее развитии. Управление воздушными массами с силой, достаточной для вырывания молодых деревьев.

Ступень 30. Сбор облаков для вызова дождя. Управление воздушными массами с силой, достаточной для вырывания с корнем больших деревьев.

Заклинания Управления Воздухом

Общая ступень

Преграда Против Нечисти Туч и Ветров

Дальность – близко, длительность – кольцо, зона – группа.

Средоточие – звездный рубин (+3).

Повторяет, в общих чертах, заклинание "Преграда Против Нечисти Злобных Вод" (УпВд Общая), просто защищает от других существ. Ни проникнуть внутрь кольца, ни выстрелить в вас, ни магически атаковать воздушная нечисть не способна.

Ступень 4

Попутный Ветерок

Дальность – автор/касание, длительность – особая, зона – объект.

Средоточие – ручной веер (+1).

Легкий бриз сопутствует вам, пока вы не остановитесь где-нибудь более чем на десять минут. Любой туман или дым, через который вы проходите, следует за вами.

Ступень 15

Метла Танцующего Ветра

Дальность – близко/большая, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – прут из метлы (+1).

В зоне заклинания возникают жестокие вихри, и их жертвы должны сделать стрессовый бросок на размер 9+, чтобы остаться на ногах. Если человек в зоне завихрений держится за что-либо, пусть сделает стрессовый бросок на Силу 9+. Если оба броска неудачны, жертву начинает толкать в разные стороны и может покалечить, если найдется достаточно серьезный предмет (тяжелый, твердый и с острыми углами), о который можно удариться во время метаний внутри вихря.

Крутящиеся Слои Вихрей

Дальность – автор/касание, длительность – особая/солнце, зона – помещение.

Средоточие – ураганный ветер в склянке (+5).

Окружает вас стеной из ветров, мчащихся по кругу с огромной скоростью. Поскольку ветра поднимают пыль и мелкие незакрепленные предметы, вы можете перестать видеть окружающее пространство. Каждый стоящий настолько близко к вам, чтобы атаковать ручным оружием, в начале каждого хода делает стрессовый бросок на размер 9+. При неудаче он отлетает назад. Атаки ручным оружием проводятся против вас со штрафом -3, а атаки метательным оружием получают штраф -9. Ветер дует, пока вы удерживаете концентрацию на необходимом уровне, и продолжается в течение пяти ходов после того, как вы перестали сосредотачиваться. Ветер, который вы заперли в склянке во время урагана, освобождается при использовании заклинания.

Ступень 20

Крылья Парящих Ветров

Дальность – автор, длительность – концентрация/солнце, зона – объект.

Средоточие – перо птицы огромных размеров (+3).

Образует воздушную массу, поддерживающую вас и продвигающую вперед со скоростью около 40 миль в час. Висеть на одном месте довольно сложно: такая попытка увенчается успехом только при удачном броске на Точность 9+ каждый ход, который вы хотите провисеть над каким-либо местом. Для дальних путешествий лучше этот способ не применять, поскольку, стоит вам утратить концентрацию, вы упадете и получите многочисленные переломы и увечья (+15 ущерба).

Ступень 30

Сосредоточение Штормовой Мощи

Дальность – автор, длительность – особая, зона – поле зрения.

Средоточие – часть тела воздушной элементали (+3).

За час вы собираете беспорядочно летающие вокруг облака в большую грозовую тучу. От количества доступных облаков зависит мощь того шторма, который вот-вот разразится. Продолжительность шторма также зависит от величины облачного покрова, которым вы затянули небосклон. Дождь может капать от силы пятнадцать минут, если вы выжимаете его из худых перистых облаков, еле вытянутых вами почти из-за горизонта. А если в момент колдовства заклинания за облаками неба видно не было, ливень будет затяжным. Заклинание не может быть применено, если небо чистое. Хотя заклинание не может сделать уже бушующий шторм более жестоким, оно может сделать так, что собирающийся шторм начнется гораздо раньше, чем этого ожидают окружающие.

Сила Веселого Смерча

Дальность – близко/большая, длительность – мгновение, зона – особая.

Средоточие – пойманный порыв ветра из смерча, запертый в склянке (+3).

Внезапный ветер поднимает вверх предмет, существо или человека на высоту до 50 футов, а потом уносится по своим делам. Даже небольшое строение может быть вырвано из земли (здание со стороной в 20 футов максимум, построенное из материала не тяжелее прочной древесины). Вырванные объекты беспорядочно падают, если только маг не произведет стрессовый бросок на Точность 12+ для того, чтобы указывать предметам, где падать.

Дух

Заклинания Духа управляют мыслями, эмоциями и воспоминаниями. Предметом их работы является интеллект, и именно эти заклинания различают человека и животное – ведь мыслительные процессы последнего подпадают под влияние заклинаний Тварей.

Люди обычно особенно устойчивы к воздействиям этого типа заклинаний в моменты крайних душевных потрясений – отчаяния, порыва страсти или, наоборот, сильного и постоянного чувства. Например, отец, защищающий своих детей, и не заметит, как волна злобной магической энергии ударила в него и отскочила, обессиленная бесконечной отцовской любовью. В таких ситуациях персонаж может получить бонус к броскам на стойкость или устойчивость, а то и возможность противостоять магии даже тогда, когда это не положено правилами. Рассказчик определяет, как эмоции человека отражаются на действии магии Духа.

Поскольку эффекты заклинаний Духа обычно не оставляют видимых следов, они дают вам огромное могущество при работе с простонародьем. Даже заклинания, требующие зрительного контакта, могут не вызвать подозрений, если колдуются без применения жестов и слов. Однако только очень сильные и опытные маги могут колдовать таким способом в землях, где сильна Власть Церкви.

Руководство по заклинаниям Созидания Духа

В качестве дополнения к исцелению умов эти заклинания могут породить в человеческом разуме мысли, эмоции и воспоминания.

Типичная печать для таких заклинаний – причуды и выверты создаваемых мыслительных форм. Например, красной нитью через все насаждаемые идеи может проходить некий малозначительный факт, который, по размышлении, может быть признан поворотной точкой в истории.

Базовая дальность – взор, базовая длительность – заря, базовая зона – объект.

Ступень 5. Формирование слова в чужом разуме.

Ступень 10. Закладка мысли в чужой разум.

Ступень 15. Пробуждение эмоции в чужом разуме.

Ступень 20. Создание воспоминания в чужом разуме.

Ступень 25. Усиление мыслительных способностей чужого разума.

Заклинания Созидания Духа

Общая ступень

Возвращение Ясности Ума

Дальность – касание, длительность – вечность, зона – объект, ритуал.

Обезвреживание эффектов (кроме смертельных исходов) тлетворных заклинаний Духа при условии, что сумма, складывающейся из ступени этого ритуала и стрессового броска, превзойдет или будет равна ступени враждебного заклинания.

Ступень 5

Два Молчаливых Слова

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – чистый кристалл (+2).

Позволяет вам донести два слова непосредственно до мыслительного центра (если таковой имеется) какого-либо существа (включая человека, естественно). Оно может опознать ваш голос и понимает, что два слова в сознание доставлены магией.

Ступень 15

Страх Трепещущего Сердца

Дальность – взор/видимость, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – живая мышь (+1).

Создание в сознании человека всепоглощающего страха перед определенным предметом, человеком или местом.

Разгорающийся Гнев

Дальность – взор/видимость, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – рубин (+3).

Гнев и озлобленность на кого-либо или что-либо разрастаются в человеке. Стрессовый бросок на соответствующие черты личности (например, "спокойный") 9+ поможет держать гнев в узде. Рубин – камень Марса, содержащий частицу божественной ярости.

Ступень 20

Воспоминания о Далекой Мечте

Дальность – взор/видимость, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – побег розмарина (+1).

Вкладывает полное и завершенное воспоминание в разум человека. Если жертва уделит некоторое время мыслям о данном воспоминании, сосредоточится, проведет анализ остального содержимого своего сознания и сделает бросок на Интеллект 9+, воспоминание будет разоблачено как фальшивое. Если при колдовстве вы применяете розмарин (это растение связывают с хорошей памятью), истолките растение, а затем сдуйте порошок на жертву.

Боль Отчаяния

Дальность – взор/видимость, длительность – луна/сезон, зона – объект.

Средоточие – оникс (+3).

Навязывает человеку новые эмоции – болезненные, неприятные, изводящие. Это может быть возвращающееся чувство беспокойства, страх перед чем-то неведомым, боязнь всего окружающего. Навлечь на себя такое заклинание – равносильно проклятию. Оникс – камень, предназначенный для отворота тоски и печали от владельца камня. Если разбить камень во время колдовства, закон симпатии может погрузить жертву вашей магии в беспросветное отчаяние.

Ступень 25

Мысли Мученика Преисподней

Дальность – взор/видимость, длительность – луна/год, зона – объект.

Средоточие – рука славы (+3).

Жертва этого заклинания чувствует себя хуже тысячи грешников, изнывающих в Аду. Хуже, потому что Ад пришел к этому человеку при жизни в виде вашего заклинания. Отчаяние, мука, боль, печаль уничтожают весь смысл существования на этой земле. Каково жить с нескончаемой, неутолимой и испепеляющей болью, становящейся сильнее день ото дня? К соответствующим чертам личности жертва применяет штраф -5. К любому броску, связанному с необходимостью мыслить или сосредоточиться, жертва получает штраф -2.

Лекарство от Глупости и Одержимости

Дальность – взор/видимость, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – сапфир (+1).

Человек под воздействием этого заклинания обретает способность осмысливать и понимать новые идеи без предубеждения, сомнений и суеверия, часто мешающих объективной оценке ситуации. Сильные обязательства перед кем-либо, сильные черты личности или чрезвычайное упрямство могут свести на нет действие заклинания. Даже относительно глупые и безвольные личности могут начать мыслить самостоятельно и оригинально под действием заклинания.

Руководство по заклинаниям Постижения Духа

Эти заклинания великолепны для прорыва сквозь путаницу сословных взаимоотношений и людские уловки. Можете использовать в качестве источника идей также заклинания Постижения Тварей.

Печати в этих заклинаниях – уникальные способы передачи сведений.

Базовая дальность – взор, базовая длительность – мгновение, базовая зона – объект.

Ступень 5. Ощущение состояния сознания существа (спит, бодрствует, медитирует; существо мертво, пьяно, безумно, потеряло сознание и т.д.).

Ступень 10. Распознавание одной текущей эмоции существа.

Ступень 15. Распознавание всех эмоций в существе. Выяснение сути и установление истинности сказанного.

Ступень 20. Разговор с любым разумным существом. Чтение поверхностных мыслей. Поиски ответа в разуме объекта.

Ступень 25. Чтение воспоминаний предыдущего дня в памяти человека.

Ступень 30. Получение любой информации из чужого сознания.

Заклинания Постижения Духа

Ступень 10

Обзор Очевидных Мотивов

Дальность – взор/близко, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – прозрачный кристалл (+3).

Определение основных мотивов действий, основной движущей силы человека на данный момент. Основными мотивами могут являться такие чувства, как страх, ярость или алчность, а, например, желание не ударить в грязь лицом перед старшими – частный случай тщеславия, поэтому данное заклинание определит этот мотив именно как "тщеславие".

Ступень 15

Раскрытие Внутренней Борьбы

Дальность – взор/близко, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – сапфир (+3).

Вы можете определить, из-за внутренних противоречий в какой области человек, сидящий напротив вас, поступает неким определенным образом. Вы можете узнать, что в вашем телохранителе с детства борются страх и чувство долга, и т.д. Это заклинание часто используется в качестве подготовительного перед использованием заклинаний Обращения Духа: всегда проще изменить знакомое, чем создавать новое чувство.

Ступень 20

Морозное Дыхание Лжи

Дальность – взор/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – миндаль (+1).

Вспомогательная дисциплина – Воздух.

Пока вы поддерживаете это заклинание в действии, изо рта жертвы с каждым лживым словом вырывается облачко холодного пара. За особо наглую ложь губы жертвы могут покрыться кристалликами льда. Зимой ложь выделяется большими объемами пара, чем обычно. Человек, сделавший удачный стрессовый бросок на Контактность + Обман 15+, может определить, будут ли те или иные его слова восприняты заклинанием как ложь. Заклинание может быть снято осмотрительным и масштабным применением заклинаний Созидания и Разрушения Воздуха. Нельзя поймать на лжи демонов, ибо сами они – воплощение обмана и могут манипулировать словами без стыда и совести.

В Орден Гермеса это заклинание привнесли Наблюдатели, и плох тот Наблюдатель, кто не знает его.

Немой Вопрос

Дальность – взор/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – сапфир (+1).

Вы можете задать один беззвучный мысленный вопрос объекту, а потом получить ответ. Степень правдивости ответа узнается не сразу. Ответ зависит от знаний объекта. Ответы на вопросы типа "А что бы ты сделал, если..." всегда будут субъективными. Люди обычно отвечают на них, что бы они сделали, по их мнению, но в указанной ситуации они часто поступают не так, как они бы того хотели. Объект не чувствует, что его допрашивают, если бросок на сопротивление магии (если этот параметр вообще имеется у объекта) был неудачным.

Ступень 25

Мысль Среди Звуков и Знаков

Дальность – автор/касание, длительность – концентрация, зона – группа.

Средоточие – перо для письма (+3).

Вы можете понимать речь людей, находящихся в определенной зоне, или надписи на любых языках, если только речь или текст не зашифрованы специально. Стрессовые броски на Наблюдательность или Контактность необходимы для понятия сложных фраз и идиоматических выражений.

Ступень 30

Проницание Разума

Дальность – взор/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – сапфир (+1).

Вы можете исследовать и понять содержание разума человека, включая его текущие, поверхностные и подспудные мотивы, силы и слабости мыслительной активности, особенности интеллектуального развития и тому подобную информацию. Сапфир, как считается, дарит людям мудрость. Цель может сопротивляться этому заклинанию, делая стрессовый бросок на Интеллект 9+.

Руководство по заклинаниям Обращения Духа

Поскольку эти заклинания буквально изменяют разум человека, они часто считаются одними из самых могущественных заклинаний.

Базовая дальность – взор, базовая длительность – заря, базовая зона – объект.

Ступень 4. Принуждение призрака стать видимым (если он вообще имеет видимый облик).

Ступень 5. Небольшие изменения в воспоминаниях человека о единичном событии.

Ступень 10. Серьезная обработка воспоминаний о некоем случае. Незначительная перемена эмоций человека.

Ступень 15. Основательные изменения воспоминаний человека о серии событий. Резкая перемена эмоций человека.

Ступень 20. Фундаментальная правка воспоминаний человека, относящихся к периоду его жизни. Полная смена эмоций человека.

Ступень 30. Переписывание памяти. Полное изменение человеческого сознания.

Заклинания Обращения Духа

Ступень 5

Отражение Блуждающих Призраков

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – группа.

Средоточие – бирюза (+5).

Все духи, призраки и приведения в пределах указанной зоны становятся видимыми (если они способны проявляться в видимом обличье). Потом они снова становятся невидимыми и начинают поиски того, кто использовал против них это заклинание.

Азарон Фламбийский развлекался тем, что оставлял у проявившихся призраков прозрачное пятно на лбу, в виде языка пламени.

Ступень 10

Неуловимый Порыв Сердца

Дальность – взор/видимость, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – статуэтка (+3).

Слегка изменяет одну эмоцию объекта на другую, близкую, но отличающуюся. Отвращение может смениться ненавистью, алчность – жадностью и т.д. Статуэтка должна изображать цель заклинания.

Ступень 15

Беззаботность Праведника

Дальность – взор, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – статуэтка (+3).

Успокаивает человека и значительно уменьшает силу его переживаний.

Ступень 20

Перевернутые Намерения

Дальность – взор/видимость, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – рубин (+3).

Чувство, которое более всех прочих руководит персонажем в момент колдовства заклинания, в следующую минуту сменяется полностью противоположным чувством. Новая эмоция оказывает столь же сильное воздействие на человека, но он не видит причины для такого порыва чувств, поэтому происшедшая смена настроения может быть разоблачена. Для сопротивления воздействию заклинания требуется стрессовый бросок на Интеллект 9+.

Ступень 25

Воспоминания Непрожитых Времен

Дальность – взор/видимость, длительность – вечность, зона – объект.

Средоточие – розмарин (+1).

Подмена одной малой детали воспоминания на похожую, но ложную деталь. Персонаж уверен в истинности новых воспоминаний не больше, чем в подлинности существовавших до этого, поэтому ваша подделка может быть обнаружена через некоторое время, если персонаж решит выяснить, которое из воспоминаний отражает реальные события.

Ступень 30

Звериный Разум

Дальность – взор/видимость, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие топаз (+1).

Вспомогательная дисциплина – Твари.

Вы превращаете сознание человека в сознание любого животного по вашему выбору. Жертва действует и мыслит так, как подобает животному и насколько позволяет ее тело.

Руководство по заклинаниям Разрушения Духа

Базовая дальность – взор, базовая длительность – заря, базовая зона – объект.

Ступень 5. Устранение незначительной детали из воспоминаний персонажа.

Ступень 10. Устранение важной детали из воспоминаний персонажа.

Ступень 15. Подавление эмоции персонажа. Ослабление одной умственной способности персонажа.

Ступень 20. Устранение воспоминаний о незначительных или кратких событиях из сознания персонажа.

Ступень 25. Устранение важного воспоминания или долговременной памяти из сознания персонажа. Ослабление всех умственных способностей персонажа.

Ступень 30. Уничтожение всех эмоций в персонаже. Возможность наслать на человека одну из форм безумия.

Ступень 40. Превращение человека в пустую телесную оболочку без духа, сознания, воспоминаний.

Заклинания Разрушение Духа

Общая ступень

Упокоение Блуждающего Призрака

Дальность – близко/видимость, длительность – вечность, зона – объект.

Средоточие – бирюза (+3).

Это заклинание уничтожит одного бесплотного духа, если ваш стрессовый бросок вкупе со ступенью вашего заклинание сравняется с удвоенной Спиритической Мощью данного духа. Философы сходятся во мнениях, что духи, подвергаясь такому с ними обращению, отправляются в загробный мир или, по крайней мере, теряют силы настолько, что становятся фактически безвредными. Как такового уничтожения не происходит, ибо душа бессмертна.

Ступень 5

Позабытое Слово

Дальность – шаг/видимость, длительность – диск/солнце, зона – объект.

Средоточие – статуэтка (+5).

Человек забывает слово, которое вы выберете, на время длительности заклинания. Чем старательнее персонаж будет вспоминать это слово, тем труднее ему будет его вспомнить. Без посторонней помощи персонаж сможет вновь обрести утерянное знание лишь при стрессовом броске на Интеллект + Концентрация 9+. При неудачной попытке персонаж может повторить ее, каждая повторная попытка добавляет единицу к фактору сложности. Статуэтка должна изображать персону, которую вы хотите сделать объектом заклинания.

Ступень 10

Дыра в Памяти

Дальность – взор/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – розмарин (+1).

Вспомогательная дисциплина – Постижение.

Устраняет пятиминутный отрезок воспоминаний из памяти персонажа, оставляя "белое пятно". Вы сами устанавливаете, потери каких воспоминаний вы добиваетесь от объекта. Произведя стрессовый бросок на Интеллект 9+, пострадавший персонаж осознает утрату части воспоминаний. Фактор сложности может меняться, в зависимости от важности утраченных воспоминаний и тех событий, которые предшествовали забытому событию и последовали за ним. Тщательное исследование периода времени, стертого из памяти, например, опрос свидетелей забытых событий, может привести к восполнению потери воспоминаний.

Доверчивость Младенца

Дальность – взор/видимость, длительность – диск/солнце, зона – объект.

Средоточие – прядь волос ребенка (+3).

Персонаж полностью утрачивает рассудительность, он верит практически любой лжи во время действия заклинания. Стрессовый бросок на Интеллект 6+ позволяет противиться столь бесцеремонному вторжению в личную жизнь. Крайне грубая ложь позволяет делать броски против более низкого фактора сложности.

Ступень 15

Устранение Переживания

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – статуэтка (+3).

Устраняет одно чувство, эмоцию из сознания и сердца человека до тех пор, пока снова не сложится ситуация, провоцирующая данные чувства. Разъяренный воин перестает сердиться, любопытный ученик перестает совать нос в ваш сборник заклинаний, ликующий коллега перестает раздражать вас своей радостью.

Ступень 25

Блаженство Младенца

Дальность – взор/видимость, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – прядь детских волос (+1).

Превращает разум взрослого человека в разум ребенка, убивая весь накопленный жизненный опыт. Пострадавший объясняет свое поведение, решает возникающие проблемы, выражает эмоции так, как это бы делал трехлетний малыш. Маги, подвергнутые такому воздействию, не могут колдовать. Кстати, в первое время человек должен быть неизмеримо счастлив, поскольку не способен осознать все несовершенство этого мира с его проблемами, жестокостью и ответственностью.

Утраченная Страсть

Дальность – взор/видимость, длительность – особая, зона – объект.

Средоточие – статуэтка (+3).

Пострадавший не способен переживать какие-либо эмоции, действует отрешенно и безразлично, пока не проведет один час в медитации или в полноценном отдыхе. Для сопротивления требуется стрессовый бросок на Интеллект + Выносливость 12+. В крайнем случае, позволяется дополнительный бросок на сопротивление магии, если объект обладает этим параметром.

Ступень 35

Шепот Голодного Безумия

Дальность – касание, длительность – заря/постоянное, зона – объект.

Вы нашептываете некую магическую фразу в ухо персонажу. Это занимает несколько секунд. Если объект – полноценный, здравомыслящий человек, то он вполне может остановить вас, недовольный тем, что ему шепчут на ухо какую-то бессмыслицу. В данном случае колдовство прерывается. Но если вам удалось произнести фразу полностью, ваша жертва сходит с ума, если не сможет сделать стрессовый бросок на Выносливость 15+. Для колдовства этого заклинания не нужны жесты, достаточно только тихо говорить.

Степень 70

Безволие Толпы

Дальность – видимость, длительность – луна/постоянная, зона – границы, ритуал.

Вы насылаете проклятие на некое место. Им может оказаться долина, село, город или коллегия. Проклятие постепенно лишает обитающих в этом месте людей жизнелюбия, подавляет их волю к жизни. Люди становятся менее энергичными, в них медленно угасает потребность заботиться о жизни своей и окружающих: они не интересуются событиями, которые происходят вокруг них, проблемы соседей больше не вызывают прежнего отклика и, наконец, люди перестают обращать внимание на самих себя. Скука и апатия начинают доминировать в общественном сознании. Люди, обладающие недюжинной силой воли или какими-то особо сильными чертами личности, подвержены влиянию проклятия значительно меньше. Все броски на черты личности любого человека, находящегося в этой зоне, производятся с модификатором -3. Это касается всех, кто находится в проклятом месте, в том числе и тех, кто не живет здесь, но прибыл сюда временно. Те же, кто выбрался из-под власти заклинания, покинув город или конкретную местность, вновь обретают жизнерадостность и энергичность.

Руководство по заклинаниям Управления Духом

Для создания заклинаний Управления Духом вы можете использовать идеи, имеющиеся в тех заклинаниях Управления Тварей, которые воздействуют на мозг животного.

Базовая дальность – взор, базовая длительность – заря, базовая зона – объект.

Ступень 10. Управление состоянием ума персонажа (бодрствование, сон, замешательство и т.п.).

Ступень 15. Управление естественными эмоциями (страхом, нежностью и т.п.). Перед тем, как вы сможете управлять эмоцией, ваш объект должен почувствовать ее (естественным образом или при помощи заклинаний, например, СоДу).

Ступень 20. Контроль неестественных эмоций (например, внушение храбрости человеку в ситуации, при которой он обычно проявляет трусость).

Ступень 25. Контроль человеческого существа, находящегося в поле вашего зрения, в течение неограниченного времени.

Ступень 30. Передача персонажу сложного распоряжения, которое он постарается выполнить как можно лучше.

Ступень 40. Полный контроль человеческого разума и эмоций.

Заклинания Управления Духом

Общая ступень

Запугивание Блуждающих Призраков

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – бирюза (+3).

Призрак подчиняется вам во всем, пока на него действуют ваши угрозы. Обычно призракам и духам угрожают тем, что будет разорена их могила или их душа будет отправлена прямиком в Ад. Чем мрачнее угрозы, тем плодотворнее дух будет сотрудничать с вами. Для воздействия на призрака вам надо преодолеть его Спиритическую Мощь результатом суммы стрессовым броском, ступени данного заклинания, Контактности и Лидерства. Рассказчик обязательно назначает бонусы или штрафы в зависимости от действенности угрозы.

Преграда Против Бестелесных Призраков

Дальность – автор, длительность – кольцо/постоянная, зона – окружность.

Средоточие – бирюза (+3).

При колдовстве заклинания рассказчик совершает простой бросок и складывает результат со ступенью заклинания. В созданный вами круг могут войти только духи, чей показатель Спиритической Мощи больше той величины, которую выяснил рассказчик. Если смотреть на защищенное место под определенным углом, кольцо будет покрыто оранжевым куполом.

Ступень 10

Навевание Дремы

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – щепоть песка (+1).

Цель становится сонной и засыпает в пять минут, если только какое-либо постороннее вторжение не вмешается в ситуацию и не подвигнет жертву заклинания к активности. Жертва может сопротивляться стрессовым броском на Выносливость 12+.

Щелчок Пробуждения

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – прут (+1).

Как бы крепко ни спал персонаж, он просыпается в полной боеготовности и настороженности, стоит вам только щелкнуть пальцами или переломить деревянный прутик. Заклинание не действует на людей, находящихся в бессознательном состоянии из-за потери степеней бодрости, ран или магических эффектов.

Ступень 15

Опьянение Трезвенника

Дальность – взор/видимость, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – капля вина (+1).

Приводит в растерянность персонаж, которому нужно сделать стрессовый бросок на Интеллект для того, чтобы предпринять какое-либо целенаправленное действие. Бросок с результатом 12+ развеивает действие заклинания, тогда как бросок 9+ позволяет жертве сделать что-то в соответствии с ее планами, но оставляет заклинание в силе; результат ниже 9, означает, что персонаж запутался в происходящем и предпринимает совсем другие, вряд ли полезные для него, действия. Когда совершение некоего действия является привычным, связанным с обязательствами или жизненно важным процессом для персонажа, рассказчик может назначить дополнительные модификаторы. Под воздействием этого заклинания персонаж всегда действует последним в битве, а также имеет, по меньшей мере, штраф -1 к параметрам защиты и атаки.

Дурманящий Запах Сирени

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – помещение.

Средоточие – сирень (+1).

Вспомогательная дисциплина – Воздух.

Прозрачный, легкий лиловый туман появляется над землей. Аромат сирени источается этой дымкой, и тот, кто сделает хоть один вдох внутри нее, должен проделать стрессовый бросок на Выносливость 9+. При неудаче персонаж засыпает. Облако тумана держится несколько минут, появляется на уровне коленей, и вам необходимо сохранять концентрацию в течение двух минут, чтобы усыпляющий туман подобрался к ноздрям стоящего взрослого человека.

Ступень 20

Повелитель Толпы

Дальность – касание/близко, длительность – заря/луна, зона – особая.

Средоточие – лиловый аметист(+3).

У людей, слушающих оратора, которого вы коснулись при колдовстве, сильно увеличивается предрасположенность следовать его приказам и подчиняться распоряжениям. Простолюдины обычно без вопросов делают то, что велено (если приказы не выходят за пределы разумного). Те же, кто сам привык отдавать приказы, будут подчиняться гораздо хуже. Епископы, герцоги, полководцы и маги не будут поражены эффектом заклинания, если только оратором не является человек, близкий им по положению. И даже в таком случае этим персонажам положен стрессовый бросок на Интеллект 15+, как бросок на устойчивость.

Лиловый аметист вставляется в брошь или в пряжку пояса; при колдовстве заклинания вы отдаете эту вещь объекту заклинания и слегка кланяетесь ему. Лиловый аметист – камень Юпитера, он дает политическую власть и способность повелевать толпой.

Ступень 25

Призывание Мертвых

Дальность – шаг/близко, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – черный оникс (+1).

Вызывает призрак умершего разумного существа (в т.ч. человека). Вы должны находиться в точке, где оно умерло, или колдовать заклинание над трупом этого существа. Также вы можете призвать любого призрака, посетившего область, в которой вы находитесь, если вы знаете полное имя призрака, требующееся согласно Закону Имен. Полностью игнорируют это заклинание призраки людей, погребенных в полном соответствии с церковным обрядом, и те, чьи души отправились прямиком в рай (крестоносцы, святые и прочие богоугодные люди).

Ступень 40

Порабощение Сознания

Дальность – взор/близко, длительность – заря/луна, зона – объект.

Позволяет вам контролировать преданность, эмоции, желания, интересы и долговременную деятельность любого человека. У него есть один шанс спастись от вашего вмешательства: стрессовый бросок на Выносливость + Интеллект 12+. Дальнейшие попытки избавиться от вашего ментального контроля могут предприниматься тогда, когда вы будете заставлять человека делать что-то, радикально не соответствующее его прежней системе ценностей и личным убеждениям.

Заповедная Земля

Дальность – автор, длительность – заря/постоянная, зона – границы, ритуал.

Ритуал так заколдовывает границы местности, в пределах которой проводится, что любой человек, направляющийся в сторону этого места, непременно отклонится от курса; таким образом, случайное обнаружение тайного места практически невозможно. Человек, не сосредоточенный на поисках Заповедной Земли, никогда ее не найдет. Те же, кто прикладывают все возможные усилия для ее обнаружения, могут найти ее, делая раз в день стрессовый бросок на Наблюдательность 12+. Бонус +6 к этому броску добавит точная карта местности. Фактор сложности увеличивается, если окружающая территория более трудна для исследования, чем обыкновенный лес. Если местность более открытая, чем лес, фактор сложности снижается. На полностью открытой местности настоящее заклинание не действует. Если местонахождение Заповедной Земли обнаружено, заклинание не предотвращает приближения тех, кто ее обнаружил. Присутствовавшие при ритуале эффекту заклинания не подвержены. Это заклинание подражает чарам заколдованных лесов нечисти.

Ступень 55

Обмен Разумов

Дальность – касание, длительность – год/постоянная, зона – особая, ритуал.

Заклинание производит обмен сознаниями (не душами) между двумя существами. Новое тело приводит в растерянность того, кто не подготовлен к такому эффекту, и даже подготовленному человеку требуется день, чтобы привести в гармонию тело и дух. Маги, переселившие свой дух в молодые здоровые тела, часто обнаруживают, что в комплекте с новым телом получен и ряд могущественных эмоций и страстей, отвлекающих от магических занятий. Каждый из вовлеченных в ритуал должен сделать стрессовый бросок на Выносливость 3+ до того, как произойдет обмен. При неудаче такого броска человек погибает.

Земля

Заклинания Земли, помимо работы с землей, камнем, глиной, металлами и стеклом, могут воздействовать на неодушевленные объекты в целом. Например, заклинание Невидимая Праща позволяет кидать любой неживой предмет.

Хотя заклинания Земли и воздействуют на все типы твердых веществ, некоторые из них поддаются воздействию хуже, чем другие. Если распределить виды веществ по возрастающей в зависимости от сложности их обработки магией, получится следующая иерархическая лестница: земля (песок, грунт, грязь), глина, камень, стекло, металл, драгоценные камни. Каждый вид сложности не обязательно должен повышать ступень заклинания на 5.

Руководство по заклинаниям Созидания Земли

Создание земли в утонченной, искусной форме или придание ей неких неестественных свойств повышает ступень заклинания на 5.

Печати Волшебников проявляются в заклинаниях в виде каких-то странностей создаваемых объектов, например, создаваемая почва имеет приятный запах.

Базовая дальность – близко, базовая длительность – заря, базовая зона – предмет.

Ступень 5. Создание песка, грязи, почвы или глины.

Ступень 10. Создание камня или стекла.

Ступень 15. Создание металла или необработанных драгоценных камней.

Ступень 20. Создание обработанных драгоценных камней.

Заклинания Созидания Земли

Ступень 15

Засыпанная Яма

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/неотъемлемая, зона – помещение.

Средоточие – горсть почвы (+3).

Создает количество грунта, достаточное для заполнения ямы шести шагов в поперечнике и трех шагов в глубину.

Ступень 25

Твердокаменная Стена

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/постоянная, зона – особая.

Средоточие – кусок гранита (+1).

Создает гранитную стену шириной в 10 шагов, высотой в четыре шага и толщиной в один шаг. Для прорыва сквозь нее нужны шахтерские инструменты, но ее можно и повалить, если она не закреплена.

Ступень 30

Неприступное Кольцо Стен

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/постоянная, зона – строение.

Прицельное 0.

Средоточие – гриб из заколдованного леса (+3).

Вспомогательная дисциплина – Метамагия.

Создает каменную стену двенадцатифутовой высоты вокруг пространства в 10 шагов в поперечнике. Она имеет параметр Сопротивления Магии +20. Это заклинание нуждается в прицеливании, если вы хотите окружить такой стеной конкретное место.

Ступень 35

Воздвижение Таинственной Башни

Дальность – близко, длительность – луна/неотъемлемая, зона – строение, ритуал.

Из земли вырастает причудливая ажурная башня, как бы вырезанная из цельной глыбы камня. Башня возвышается на 80 футов, уходит в землю на 20 и в основании имеет ширину 30 футов. Внутреннее устройство каменной башни определяет маг.

Ступень 40

Открытие Адской Бездны

Дальность – видимость, длительность – луна, зона – особая, ритуал.

Вспомогательная дисциплина – Огонь.

В поверхности земли появляется дыра, столь глубокая, что кажется, будто она достигает Преисподней. Из этой расщелины вырываются ядовитые газы и потоки лавы. Тот, кто находился в непосредственной близости (30 шагов) от открывшейся дыры, оказывается захлестнутым горячим потоком и получает +20 ущерба каждый ход. Остальные могут спасаться бегством от огненной реки. Лава покрывает пространство в одну милю от отверстия, каждый ход причиняя ущерб, указанный выше, любому живому существу, попавшему в ее горячие объятия.

Руководство по заклинаниям Постижения Земли

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – концентрация, базовая зона – предмет.

Ступень 2. Постижение одного видимого свойства объекта (т.е. свойства, которое персонаж с определенными навыками может определить на глаз).

Ступень 4. Постижение одного обычного свойства объекта. Видение объекта и его окружения.

Ступень 5. Определение всех компонентов смеси или сплава (перед определением свойств смеси вы должны знать ее состав).

Ступень 10. Определение всех естественных свойств объекта.

Ступень 15. Постижение всех обычных свойств сложносоставного объекта.

Ступень 20. Определение магических свойств объекта. Земля не может воспрепятствовать вашим чувствам (вы можете видеть сквозь камень, слышать звуки подземной жизни и т.д.)

Ступень 30. Разговор с естественным камнем (валуном, скалой и т.п.).

Ступень 35. Разговор с искусственным камнем (статуей, например).

Ступень 45. Видение предмета и его окружения в прошлом.

Заклинания Постижения Земли

Ступень 4

Нюх на Серебро

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение/концентрация, зона – предмет.

Средоточие – кусочек серебра (+3).

Сверхъестественное чутье приведет вас к предмету, содержащему серебро и находящемуся поблизости.

Ступень 10

Глаз Вечности

Дальность – видимость, длительность – мгновение/концентрация, зона – предмет.

Средоточие – сапфир (+3).

Определяет возраст любой неодушевленной вещи с погрешностью +/-10% от истинного возраста.

Ступень 20

Чувство Подвоха Опоры

Дальность – видимость, длительность – мгновение/концентрация, зона – границы.

Средоточие – глаз тролля (+3).

Вы интуитивно определяете место, которое может оказаться опасным для вас, например, обнаружить зыбучие пески, участок берега, с виду надежный, но под вашим весом способный обвалиться, и т.д.

Зрение Рудокопа

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение/концентрация, зона – предмет.

Средоточие – глаз гнома/карлика.

Вы можете видеть полезные ископаемые того типа, который вы определите во время колдовства заклинания, сквозь слой какого-либо вещества толщиной до трех шагов. Если необходимо, вы можете достаточно точно определить богатство залежей в этом месте и чистоту минералов или металлов.

Свечение Следов

Дальность – близко/далеко, длительность – концентрация, зона – особая.

Средоточие – гриб из "ведьминого кольца" (+1).

Заставляет едва видимые следы определенного существа светиться слабым магическим сиянием, проявляющимся при вашем приближении на 30 шагов. Свечение обеспечивает бонус к броскам на выслеживание и чтение следов. Величина бонуса зависит от того, насколько гармонирует данное существо с окружающей местностью. Если преследуемая вами цель магически связана с этой тропой и лесом вокруг (степью, горами и т.д.), то используется бонус +2; если объект слежки родился и вырос в этой местности или иным немагическим образом тесно связан с ней, применяется бонус +4; если объект нейтрален к обстановке, бонус +6; если обстановка для объекта непривычна или враждебна, бонус +8. Выслеживание объекта по светящимся следам в темноте и без огня удваивает бонусы. Чем неразличимее следы, тем более тусклый свет они источают, поэтому рассказчик может вводить модификаторы, зависящие от времени, прошедшего с момента появления следов до момента вашего выхода на них. Вам необходимо мистическое звено связи с выслеживаемым существом. Гриб из "ведьминого кольца" (так крестьяне называют грибы, выросшие на одной поляне и составляющие правильное кольцо) крошится и разбрасывается по территории, где вы предполагаете обнаружить следы.

Ступень 30

Всезнающий Камень

Дальность – шаг/близко, длительность – концентрация, зона – предмет.

Средоточие – земля во рту (+3).

Позволяет говорить с необработанным камнем в его естественной среде. Вопрос и получение ответа занимают час – камни разговаривают медленно. Хотя камни и не прочь поговорить, они редко могут заметить направление движения, да и само движение быстрых существ (людей, например).

Топот Далеких Ног

Дальность – касание, длительность – концентрация, зона – границы, ритуал.

Вы прикасаетесь к земле и получаете сведения, что и кто движется по ней в пределах некоторого естественного пространства, в котором вы находитесь. Вы можете точно назвать направление, расстояние, вес, количество и образ движения перемещающихся объектов. Например, вы можете определить, что в 650 шагах в северном направлении одно существо весом в 700 фунтов ползет в вашу сторону.

Ступень 40

Прикосновение Руки Творца

Дальность – касание, длительность – концентрация, зона – предмет, ритуал.

Вы видите образ создателя некого предмета, а также пятнадцать минут процесса изготовления этого предмета. Если применить это заклинание при распознавании чар волшебной вещи, это даст вам бонус +5 к броску на распознавание, а также даст пару намеков на природу исследуемого объекта.

Руководство по заклинаниям Обращения Земли

Указанные ниже ступени относятся к превращению почвы, глины или песка в другое вещество или предметы. При изменении камня или стекла повысьте ступень заклинания на 5, а при обращении металлов и драгоценных камней – на 10.

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – заря, базовая зона – предмет.

Ступень 3. Изменение формы почвы.

Ступень 4. Изменение свойства почвы.

Ступень 5. Превращение одного вида почвы в другую естественную форму земли (превращения песка в суглинок, например).

Ступень 10. Неестественные изменения земли. Превращение земли в газ или жидкость (с вспомогательными дисциплинами). Обращение земли в камень и наоборот.

Ступень 15. Изменения земли радикально ненатуральным образом (вспомогательные дисциплины часто необходимы). Обращение земли в смесь жидкостей, твердых веществ и газов (с вспомогательными дисциплинами).

Ступень 20. Превращение земли в слегка неестественную жидкость или газ (вспомогательные дисциплины).

Ступень 25. Превращение грунта в крайне неестественную жидкость или газ (вспомогательные дисциплины).

Заклинания Обращения Земли

Ступень 3

Гибкость Камня и Твердость Веревки

Дальность – касание, длительность – заря/постоянная, зона – предмет.

Средоточие – кусок железа или обрывок веревки (+3).

Гнущиеся предметы становятся жесткими, или наоборот. Необходима вспомогательная дисциплина, соответствующая материалу, который подвергается воздействию.

Ступень 5

Лезвие Совершенного Клинка

Дальность – касание, длительность – солнце/постоянная, зона – предмет.

Заостряет любой металлический край так совершенно, что обычные методы заточки не идут ни в какое сравнение. Заточенное таким образом оружие получает +2 к ущербу. Добрые маги вознаграждают отличившихся стражников тем, что зачаровывают их оружие этим заклинанием.

Ступень 10

Увеличение Размера

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – кусок кладки замка (+1).

Увеличивает размеры неодушевленного предмета, изначально не превышающего размеры большого сундука. Объект увеличивается вдвое в каждом измерении и становится тяжелее в восемь раз. Заклинание основывается на увеличении оригинального размера, поэтому использование его больше одного раза на один и тот же предмет никакой пользы не принесет. Благородные металлы и драгоценные камни увеличению не подлежат. Если часть предмета сопротивляется увеличению (путем применения ауры сопротивления), весь предмет целиком игнорирует ваши попытки изменить размер. Вспомогательные дисциплины связаны с материалом увеличиваемого предмета.

Хрустальный Дротик

Дальность – шаг/большая, длительность – мгновение, зона – предмет.

Прицельное +4.

Средоточие – горный хрусталь (+3).

Вспомогательная дисциплина – Управление.

Десятидюймовый хрустальный дротик появляется из земли у ваших ног, поднимается в воздух и устремляется к цели, находящейся в пределах большой дальности. Наносит +10 ущерба.

Ступень 15

Земля Пахаря

Дальность – близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – особая.

Средоточие – пригоршня ила (+3).

Земля на площади 15x15 шагов из плотной становится рыхлой, как будто вспаханной.

Твердая Почва под Ногами

Дальность – близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – особая.

Средоточие – ком слежавшейся земли (+3).

Делает землю в квадрате 15x15 шагов более плотной. Грязь становится просто рыхлой землей, а мягкая земля становится плотным грунтом.

Вязкость Камня

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – особая.

Средоточие – кирка (+5).

Размягчает камень настолько, что его можно выкапывать, ему можно придавать форму, делать с ним те же операции, что и с речной глиной. Преображенная скальная порода получается липкой. Заклинание воздействует на камень в приблизительно сферической форме радиусом в полтора фута. Киркой следует нанести удар в ту часть камня, которую вы собираетесь размягчить.

Ступень 20

Окаменевшая Земля

Дальность – шаг/видимость, длительность – заря/неотъемлемая, зона – особая.

Средоточие – кусок камня (+1).

Превращает объем плотного грунта размером до Помещения в камень.

Ступень 25

Просьба Пигмалиона

Дальность – шаг, длительность – заря/постоянная, зона – отдельная, ритуал.

Зачаровывает статую животного из камня или из глины. Позже, когда кто-нибудь произнесет командное слово, определенное в процессе ритуала, статуя превратится в представителя изображенного вида существ размером с человека. Животное подчиняется командам человека, сказавшего командное слово, и возвращается в каменное состояние, если погибает или хозяин велит вернуться в облик статуи. Если животное убито, статуя больше не является магической. Пигмалион – легендарный древнегреческий скульптор, упросивший богов оживить созданную им статую.

Ступень 35

Мраморные Зубы

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/год, зона – особая.

Прицельное -3/0.

Средоточие – бивень слона (+1).

Вспомогательная дисциплина – Управление.

По вашему велению двадцать мраморных остроконечных столбов 12 футов в высоту вырываются из земли, образуя кольцо с диаметром в три шага. Верхушки столбов узки и остры как копья, а в основании они достигают толщины 18 дюймов. Столбы могут образовать стену, пленить людей, пронзить ваших врагов. Для убийства врагов вы должны делать бросок на прицеливание со штрафом -3, но для поимки людей в мраморный плен достаточно совершить тот же бросок без штрафа. Вскарабкаться на вершину столба может смельчак, три раза сделавший стрессовый бросок на Лазанье 12+. Кстати, когда пленник достигает верхушки, она отламывается, и жертва падает во внешнюю сторону кольца (высота падения – 12 футов). Если жертву насадить на один из столбов, ей наносится +25 ущерба, в последующие ходы этот ущерб может возрасти, если жертва чересчур тяжела или активно борется за жизнь. Когда заклинание заканчивается, столбы рассыпаются в прах.

Руководство по заклинаниям Разрушения Земли

Для уничтожения песка, грязи или глины используйте заклинания той же силы, что и для почвы. Уничтожение камня или стекла поднимает уровень заклинания на 5, а разрушение металла или драгоценных камней – на 10.

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – мгновение, базовая зона – предмет.

Ступень 3. Уничтожение одного свойства земли.

Ступень 4. Уничтожение почвы.

Заклинания Разрушения Земли

Ступень 10

Дробящий Кулак

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – предмет.

Средоточие – истолченный камень (+3).

Предмет из камня или менее прочного материала, весом до 5ти фунтов, разрушается. Если предмет разрушения создан не только из стихии камня, следует привлечь к колдовству иные соответствующие формы как вспомогательные.

Ржа Десятилетий

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – предмет.

Средоточие – горсть ржавчины (+1).

После колдовства заклинания металл в определенной зоне становится столь основательно проржавевшим, что любое применение металлических предметов по прямому назначению приводит к их поломке. Также сходит на нет и любая работа точильщика, которая была приложена когда-либо к оружию или инструменту.

Ступень 15

Зев Усталой Земли

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – особая.

Средоточие – земля из глубокой пещеры (+1).

Почва в круге радиусом в три шага проваливается, оставляя яму глубиной 9 футов.

Уничтожение Металлического Барьера

Дальность – шаг/близко, длительность – мгновение, зона – особая.

Средоточие – горсть ржавчины (+1).

Уничтожает барьер из металла или камня толщиной до 1 фута. Те, кто находятся напротив вас за барьером в одном шаге от него, получают +10 ущерба. Алхимически улучшенные или магические металлы могут игнорировать это заклинание.

Ступень 25

Прах Бытия

Дальность – видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – столетняя пыль/прах (+3).

Один монолитный неживой неметаллический предмет весом до 500 фунтов превращается в кучу пыли. Могут потребоваться вспомогательные дисциплины, зависящие от сущности объекта заклинания.

Ступень 40

Каменная Лавина

Дальность – видимость, длительность – мгновение, зона – границы, ритуал.

Разрушается скала, начинается камнепад, лавина, сель. Эффект зависит от размеров горы или скалы и от того, что находится на ее склонах и у подножия.

Руководство по заклинаниям Управления Землей

Ниже перечислены ступени заклинаний, необходимые для манипуляций с глиной, землей, песком или грязью. Для воздействия на камень или стекло вы поднимаете заклинание на 5 ступеней, для управления металлом или драгоценным камнем – на 10. Точность и аккуратность манипуляций также могут привести к повышению ступени заклинания, в зависимости от уровня точности.

Базовая дальность – близко, базовая длительность – концентрация, базовая зона – предмет.

Ступень 5. Контроль или перемещение почвы.

Ступень 10. Отклонение одной атаки металлическим оружием.

Ступень 15. Телепортация грунта на 15 шагов. Отклонение нескольких атак металлическим оружием.

Ступень 20. Отклонение всех атак металлическим оружием, о которых вы осведомлены.

Ступень 25. Ни один металлический предмет не может причинить вам вред (отклонение всех атак металлическим оружием, независимо от того, знаете вы о них или нет).

Заклинания Управления Землей

Общие

Преграда Против Нечисти Скалистых Гор

Дальность – особая, длительность – кольцо/постоянная, зона – окружность.

Средоточие – звездный рубин (+3).

Действует так же, как Преграда Против Нечисти Злобных Вод, только объектом является нечисть земли и камня. Защитный купол – темно-коричневого цвета.

Ступень 5

Незримая Рука

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – предмет.

Средоточие – стружки серебра (+1).

Медленное передвижение легкой неодушевленной вещи (кружка, кошелек, какой-либо инструмент). Намеренного сопротивления магическое движение преодолеть не может. Маги применяют это заклинание для перемещения предметов на расстоянии, но оно не может вырвать предмет из рук и не может сдвинуть закрепленные вещи. Средоточие должно быть получено из серебряной посуды. Потребуются вам и вспомогательные дисциплины колдовства для определенного типа цели.

Ступень 10

Бесследный Шаг

Дальность – автор/касание, длительность – особая, зона – объект.

Средоточие – копыто оленя (+3).

Вы не оставляете следов на земле, пока не остановитесь, например для битвы или отдыха.

Невидимая Праща

Дальность – далеко, длительность – мгновение, зона – предмет.

Прицельное +2.

Средоточие – праща (+3).

Любой близлежащий предмет, который может быть брошен нормальным человеком, устремляется в цель, находящуюся в пределах ста шагов. Предмет не должен быть прикреплен к чему-либо или иначе ограничен в передвижении. Ущерб зависит от величины брошенного предмета; например, камень с кулак величиной наносит ущерб +5. Вспомогательные дисциплины должны быть выбраны в соответствии с материалом бросаемого объекта.

Незримый Слуга

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – серебряные стружки (+1).

То же, что и "Незримая Рука", но это заклинание может переносить тяжелые предметы типа ящиков. Грубо говоря, заклинание действует как очень сильный человек (Сила +5). Чем тяжелее предмет, тем медленнее незримый слуга движется. Если требуется деликатность в обращении с грузом, маг должен произвести стрессовый бросок на Точность 12+. Заклинание может переносить только неодушевленные объекты. Также оно не может поднимать груз выше 6 футов над землей. Средоточие должно быть получено из серебряной посуды. Как всегда, вспомогательные дисциплины, соотносящиеся с материалом груза, потребуются вам в колдовстве.

Ступень 15

Подземное Напряжение

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – особая.

Прицельное +1.

Средоточие – небольшой сталактит.

Вспомогательная дисциплина – Обращение.

Круг земли в один шаг в поперечнике покрывается ломаными линиями, как будто кто-то изрезал его ножом, а затем эти фрагменты взлетают на воздух. Тот, кто стоял в круге, подбрасывается взрывом ввысь, а в полете еще и бьется кусками земли и камнями. Ущерб +10. Приземлившись, жертва оказывается частично засыпана землей.

Жадные Руки Земли

Дальность – близко/видимость, длительность – заря, зона – особая.

Средоточие – пара перчаток (+1).

Вспомогательная дисциплина – Обращение.

Из земли прямо под человеком, на которого вы укажете, возникают две глиняные руки и хватают его за лодыжки. Человек может избежать этого стрессовым броском на Проворство 12+ (бросок 9+ означает, что в захват попала только одна нога). Нерасторопная рука убирается под землю. Вырваться из рук может человек, который произведет стрессовый бросок на Силу 15+ в случае двух плененных лодыжек или на 12+, если захвачена только одна нога. Каждый ход позволена одна попытка, и каждая требует броска на усталость. Рука может быть уничтожена, если будет преодолена при ударе ее стойкость +25 (рубящее оружие производит двойной ущерб). Каждая рука имеет одну степень здоровья.

Незримый Вор

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – предмет.

Средоточие – перчатка осужденного вора (+3).

Берет предмет, весящий не больше 3 фунтов, и телепортирует его в ваш мешок. Заклинание не работает, если предмет держат, носят, его касаются или видят, не работает за-

клинание и с живыми существами. Вы должны точно знать, что это за предмет и где он лежит. Вспомогательные дисциплины зависят от похищаемого объекта.

Ступень 30

Земляная Волна

Дальность – далеко, длительность – особая, зона – особая.

Средоточие – вода приливной волны (+5).

Создает земляную волну, поднимающуюся у ваших ног и движущуюся на сто шагов в указанном направлении. Начинается она как узкий клин вздыбленной земли, через пять шагов достигая своего максимального размера 5 футов в высоту и 30 шагов в ширину. Волна проходит около пятидесяти шагов в ход. Попавшиеся на ее пути должны сделать стрессовый бросок на Ловкость 9+, чтобы перепрыгнуть волну, иначе падают на землю и получают ущерб +10. Волна переворачивает деревья и повреждает дома на своем пути.

Подземный Толчок

Дальность – далеко, длительность – мгновение, зона – особая.

Средоточие – застывшая лава (+3).

Сотрясает землю в радиусе 100 шагов. Все, подвергшиеся воздействию, должны делать стрессовый бросок на Проворство – нагрузка 10+ или падают. Ориентируйтесь также на следующие модификаторы: стоящий человек +2, медленно движущийся +0, бегущий -2; на камне +2, на земле 0, на узком мосту -6.

Смертельная Расщелина

Дальность – близко/видимость, длительность – особая, зона – особая.

Прицельное 0.

Средоточие – земля из подземной пещеры (+1).

В земле появляется трещина: длина 60 футов, глубина 10 футов, ширина 5 футов. Она остается открытой во втором ходе, а в начале третьего хода закрывается, сокрушая все, что в нее попало (+25 ущерба). Все три хода вы должны поддерживать концентрацию, иначе щель будет закрываться долго, больше часа, а не быстро и смертоносно. Для того, чтобы избежать падения в расщелину, человек должен произвести стрессовый бросок на Проворство 9+. Падение наносит +10 ущерба. Чтобы выбраться из расщелины, позволен один такой же бросок. Если он не удается, остается уповать на постороннюю помощь.

Ступень 35

Зияющая Бездна

Дальность – далеко, длительность – особая, зона – особая.

Прицельное +6.

Средоточие – земля из подземной пещеры (+1).

Из-под ваших ног по направлению к цели в пределах указанной вами дальности устремляется трещина в земле, растущая по мере своего продвижения. Продвигаясь на четыре шага в ход, трещина растет вширь, и на дистанции в 30 шагов достигает максимальной ширины в 20 футов. Глубина получившейся в итоге пропасти колеблется от 20 до 30 футов, а стенки склонны осыпаться, поэтому большинство пойманных людей оказываются в ловушке. Чтобы уйти от растущей пропасти, достаточно сделать стрессовый бросок на Проворство 9+. Пропасть закрывается сама собой за неделю.

Ступень 75

Герметический Портал

Дальность – мистическая связь, длительность – постоянство, зона – объект, ритуал.

Создает магический портал, через который могут беспрепятственно и мгновенно перемещаться любые существа и предметы. Ритуал должен проводиться одновременно в двух местах, и по завершении его между этими местами устанавливается магическая связь. Маг, руководящий ритуалом в одном месте, должен иметь звено мистической связи со вторым местом (например, ком земли). Портал активируется командным словом или обрядом, устанавливаемым в момент основания портала. Неодушевленные предметы и не желающие путешествовать живые существа могут быть отправлены в портал, если кто-либо другой произнесет командное слово, а затем втолкнет предмет или существо в портал.

Иллюзия

Иллюзия – это форма ощущений и их обмана. Используя заклинания Иллюзии, вы можете изменять то, что воспринимает другое создание, как вам будет угодно. По большей части эта форма работает с образами и представлениями. Она воздействует не на человека, а на образы и их свойства, которые человек воспринимает органами чувств. И иллюзии – далеко не единственный предмет изучения маговпоклонников этой дисциплины, но один из важнейших. Создание иллюзий – удел изобретательной и творческой личности; мало кто еще может добиться от людей добровольного выполнения совершенно непосильных или противоречащих здравому смыслу задач. Например, создав иллюзию моста над пропастью, маг может заставить человека шагнуть в бездну.

Смрад и благоухание, оттенки и тона, свет и тень, мелодичность и какофония, сладость и горечь – все эти ощущения могут быть воссозданы, подделаны или нейтрализованы заклинаниями Иллюзии. Образы воздействуют на чувства, а не на разум, поэтому и твари неразумные могут стать жертвами розыгрыша мага-иллюзиониста. Животные так же верят своим глазам, как и люди. Тем не менее наиболее эффективной Иллюзия оказывается при направлении энергии на запутывание и нарушение сложной системы взаимодействия людей в обществе. Животные и нежить могут одурачиваться иллюзиями. Демоны не склонны поддаваться на грубые провокации, и обман должен быть поистине виртуозным. С нечистью сложнее: большинство этих существ наделено даром видеть сквозь любые иллюзии, так что ваши манипуляции не подействуют на их чувства. Некоторые священники проявляют себя мастерами разоблачения иллюзий, хотя их божественное искусство уличать обман куда слабее, чем врожденные качества нечисти.

Изменение отдельного человека или объекта с помощью заклинаний Иллюзии всегда несколько сложнее изменения общего образа и требует стрессового броска на Наблюдательность + Точность. Например, создание обычного золотого кольца является более простой задачей, чем воспроизведение золотого кольца с выгравированной надписью. Чем выше результат броска, тем лучше удался обман. Вы получаете модификатор к броскам, зависящий от степени вашего знакомства с объектом, который вы воспроизводите (-3 за незнакомый предмет, +3 за давно и хорошо знакомый предмет или при наличии образца для копирования). Имитируя образы людей, вы можете одурачить своим искусством знакомых человека при броске 6+, друзей – при броске 9+, самых близких людей копируемой особы – при 12+. Та же шкала достоверности применяется и при подделке предметов. Если при броске на заклинание Иллюзии вас подстерегал провал, вы будете думать, что ваша иллюзия безупречна, в чем вам придется разувериться при первых же попытках обмануть ею других людей.

Особого внимания заслуживает ритуальное заклинание "Глаз Времени". Оно помогает увидеть прошлое и используется для поисков особ, заслуживающих Герметической кары.

Руководство по заклинаниям Созидания Иллюзии

Эти заклинания создают и восстанавливают образы. Созидание Иллюзии не производит чего-либо физически ощутимого. Создавая иллюзию прикосновения к чему-либо, заклинание вызывает соответствующие ощущения тепла, влажности или шероховатости, например. Но создание ощущения настоящего физического контакта не входит в компетенцию заклинаний этого сочетания. Образ бочки не удержит воды, образ лошади не поднимет всадника. Так что, если вы думаете, что вас обманывают иллюзией, просто ткните в предполагаемую иллюзию рукой – это верный способ определить, где правда, а где обман.

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – заря, базовая зона – объект.

Увеличение сложности иллюзии, например, наделение зримого образа способностью двигаться или превращение смутного шума в членораздельную речь, добавляет к заклинанию 5 ступеней. Те же действия, но поставленные под ваш контроль и зависящие от вашей концентрации, увеличивают ступень заклинания на 10. Вдобавок, детализированные и причудливые образы (например, искусно украшенный резьбой и ажурными конструкциями мост) увеличивают ступень заклинания еще на 5.

Печать волшебника в этих заклинаниях может быть очевидна. Иллюзии получают особые черты, которые делают ясной их принадлежность. Иллюзии Фортуната из Братства Йербитона, например, всегда имеют в своей структуре маленький религиозный сюжет или картинку, в резьбе ли, в красках или витражах, на гербе или ткани одежды и т.д.

Ступень 5. Создание образа, воздействующего на одно чувство.

Ступень 10. Создание образа, воздействующего на два чувства.

Ступень 15. Создание образа, воздействующего на три чувства.

Ступень 20. Создание образа, воздействующего на четыре чувства.

Ступень 25. Создание образа, воздействующего на пять чувств.

Заклинания Созидания Иллюзии

Общая ступень

Восстановление Утраченного Образа

Дальность – близко/видимость, длительность – вечность, зона – помещение/зрение.

Средоточие – рисунок, изображение (+3).

Отменяет эффекты заклинаний Разрушения Иллюзии. Заклинание, обманывающее какое-то чувство, спадает, если его ступень меньше ступени этого заклинания, к которой прибавляется стрессовый бросок. Рисунок, выступающий средоточием, должен символически изображать то, что вы намерены восстановить: человека, если хотите вывести кого-то из невидимости, розу, если мечтаете восстановить запах предмета, и т.д.

Ступень 10

Призрак Говорящей Головы

Дальность – близко, длительность – особая, зона – предмет.

Средоточие – маска (+3).

Создает иллюзорное лицо на стене или другой плоской поверхности. Образ может произнести до двадцати слов, прежде чем эффект заклинания кончится. Индивидуальные магические печати могут привести к изменениям в звучании голоса или в выражении лица.

Ступень 20

Призрачная Тварь

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – топаз (+3).

Создает образ любого животного или чудовища размером не превышающего лошадь (размер +2). Подчиняясь вашим прямым мысленным командам, образ движется и издает уместные в его положении звуки. Вам необходимо концентрироваться для того, чтобы направить образ куда-либо или побудить его действовать определенным образом. Образ не имеет запаха, и поэтому может быть либо проигнорирован, либо встречен с большой настороженностью настоящими животными, а также и людьми. Конечно, вы не можете создать образ существа, о существовании которого не знаете или не представляете, как оно выглядит.

Призрачное Пламя

Дальность – шаг/видимость, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – рубин (+3).

Образ огня (максимальный размер – большой костер) танцует в установленной зоне, освещает местность, весело потрескивает и, по-видимому, даже слегка греет. Он не распространяется, не жжет и не защищает от холода. На празднествах в Братстве Фламбо это заклинание является одной из самых популярных шуток, хотя чуть уступает созданию настоящего огня.

Ступень 25

Призрачный Человек

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/год, зона отдельная.

Средоточие – глиняная фигурка человека (+1).

Создание образа одетого и снаряженного человека, производящего шум. При поступлении от вас непосредственных мысленных распоряжений образ может двигаться, говорить и вести себя, как полагается человеку.

Ступень 40

Тень Человеческой Личности

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – лиловый аметист (+1).

Вспомогательная дисциплина – Дух.

Создается образ человека, который обладает некоторой свободой воли и подобием интеллекта. Действует как простой человек, только весьма несмышленый, но он может выполнять общие приказы в относительном соответствии с меняющейся ситуацией.

Руководство по заклинаниям Постижения Иллюзии

Из всех прочих сочетаний этой формы с техниками данное имеет наименьшее отношение непосредственно к иллюзиям. Эти заклинания просто распознают истинный облик, не изменяя его и не контролируя. Заклинания Постижения расширяют способности вашей сенсорной системы, позволяя воспринимать звуки и образы, недоступные вашему организму в обычных условиях.

Базовая дальность – близко, базовая длительность – концентрация, базовая зона – помещение. Обратите внимание, что попытки подслушать или подглядеть при помощи магии за людьми в соседней комнате или в прошлом столетии не принесут плода, если они погасили свет и сидят в полной тишине.

Каждое дополнительное чувство, которое вы подключаете к процессу, будет увеличивать ступень заклинания на 5.

Ступень 5. Использование одного чувства на расстоянии. Увековечение или совершенствование воспоминаний об образах, с которыми вы сталкиваетесь. Способность различать свои собственные обманные образы.

Ступень 10. Применение двух чувств на расстоянии.

Ступень 15. Применение трех чувств на расстоянии.

Ступень 20. Применение четырех чувств на расстоянии. Проникновение на пять лет в прошлое.

Ступень 25. Применение всех чувств на расстоянии.

Заклинания Постижения Иллюзии

Общая ступень

Борьба Правды и Обмана

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация/луна, зона – помещение.

Средоточие – сапфир (+3).

Вы можете определить, был ли видимый вами образ создан или изменен силой заклинания, во втором случае наблюдая одновременно и истинный и ложный облики объекта. Сделайте стрессовый бросок и добавьте ступень этого заклинания +5 при колдовстве; любое заклинание иллюзии большей ступени, чем этот результат, не распознается вами как обман ваших чувств. Если вы при броске совершили провал, в вашем восприятии подлинный и поддельный облики объекта меняются местами.

Ступень 2

Прозрачность Собственных Иллюзий

Дальность – автор/касание, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – стеклянный глаз (+2).

Это заклинание делает для вас ваши иллюзии полупрозрачными, тогда как все остальные видят их такими, какими они создаются. Если хотите распространить способность видеть ваши иллюзии прозрачными на других людей, используйте чистую энергию.

Ступень 20

Ухо на Стене

Дальность – мистическая связь, длительность – концентрация, зона – помещение.

Средоточие – горный хрусталь (+3).

Вы можете слышать все, что происходит в указанном вами месте. Вам лишь необходимо иметь мистическую связь с этим местом или с вашим агентом, там находящимся.

Глаз Времени

Дальность – автор, длительность – концентрация, зона – поле зрения, ритуал.

Показывает, что происходило в том месте, где вы сейчас находитесь, в определенный момент прошлого (до пяти лет). Вы можете наблюдать происходящее, как будто сами стоите на том же месте во время интересующих вас событий. Просматривая прошлое, вы не можете перескакивать с события на событие, а можете лишь наблюдать их естественный ход.

Ступень 25

Чужие Глаза и Уши

Дальность – мистическая связь, длительность – концентрация, зона – помещение.

Средоточие – горный хрусталь (+1).

Вы можете видеть и слышать происходящее в отдаленном месте, с которым имеете мистическую связь, или при наличии в этом месте вашего агента, соединенного с вами при помощи такой же связи. Обозревая открытое пространство, вы можете воспринимать только события, происходящие в пятишаговой зоне от местонахождения звена мистической связи. За пределами этой зоны звуки и образы смутны и расплывчаты.

Руководство по заклинаниям Обращения Иллюзии

Это мощные и полезные заклинания, изменяющие зрительные ощущения, запахи, шумы, вкусы определенных предметов или существ. Образы остаются измененными и без вашей концентрации, самостоятельно адаптируясь к переменам. Точность выполняемой вами работы по фальсификации образа зависит от степени вашего знания предмета. Например, вы собираетесь наделить призрачный образ голосом некого широко известного и влиятельного в вашей местности человека. Для этого вам нужно как можно лучше представлять все аспекты речи и голоса данной персоны. Но помните, что всегда могут найтись люди, лучше вас знающие внешность, голос или привычки человека, иллюзию которого вы создали!

Базовая дальность – близко, базовая длительность – заря, базовая зона – отдельная.

Ступень 4. Усиление или ослабление одного из ощущений, вызываемых объектом (например, сделать мед слаще или платье ярче).

Ступень 5. Изменение одного из ощущений, вызываемых объектом (например, сделать так, чтобы дубовый лист выглядел как золотая монета), но не типа ощущения (лист на ощупь распознается как лист, шелестит, а не звенит, если положить его на стол и т.д.).

Ступень 10. Изменение двух ощущений.

Ступень 15. Изменение трех ощущений.

Ступень 20. Изменение четырех ощущений.

Ступень 25. Полное изменение объекта, за исключением осязания.

Ступень 30. Полное искажение восприятия объекта органами чувств.

Заклинания Обращения Иллюзии

Общая ступень

Восстановление Первичного Образа

Дальность – близко/видимость, длительность – вечность, зона – помещение.

Средоточие – изображение (+3).

Восстанавливает первоначальный образ объекта, превращенного с помощью заклинаний Обращения Иллюзии. Заклинание удается, если ваш стрессовый бросок вкупе со ступенью заклинания превосходит ступень чар оппонента или равняется данной ступени. Картинка, служащая средоточием, должна отображать то, что вы пытаетесь восстановить.

Ступень 4

Пряный Привкус

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/постоянная, зона – предмет.

Средоточие – любая пряность (+3).

Яства и напитки обладают теми вкусами и ароматами, которыми вы их наделяете этим заклинанием.

Ступень 5

Ангельская Музыка

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/год, зона – помещение.

Средоточие – музыкальный треугольник (+3).

Все звуки в помещении приобретают особую чистоту и отчетливость. Особенно это касается музыки. Добавьте +1 к

броскам на Контактность и +6 к броскам на способности, связанные с музыкой.

Ступень 10

Аура Облагораживания

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – лиловый аметист (+5).

Под влиянием этого заклинания человек (или иное существо) выглядит более властным, опытным и вызывающим доверие. С этим заклинанием во внешности проявляются многие неуловимые перемены, включая некое слегка сверхъестественное свечение, исходящее от лица, более правильную осанку, спокойствие и внушительность голоса увеличиваются. Параметр Обаяния объекта возрастает на единицу или поднимается до нуля (выбирайте, что лучше). Персонаж получает +3 к броскам на оказание влияния, убеждение и попытки стать лидером.

Ступень 15

Чужая Внешность

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – изображение (+3).

Делает чьи-то вид, запах и голос отличными от первоначальных, но еще приблизительно человеческими. Изображение должно отражать измененный образ человека.

Ступень 25

Обращение в Любой Предмет

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – кокон (+1).

Любая вещь, в том числе и живое существо, может быть преображена в другой объект приблизительно такой же формы и того же размера. При направлении магии на преображение предмета, чьи форма и размер не соответствуют габаритам предполагаемой метаморфозы, заклинание не срабатывает. Заклинание перестает действовать, если объект совершает какое-то действие, очевидно не соответствующее новому облику. Рассмотрим пример, когда вы проколдовали на человека иллюзию, внушающую всем, что перед ними камень. Для соответствия новому образу человек должен, по крайней мере, не шевелиться. Неудобная поза, жара (холод), комары (снег с дождем) и прочие неудобства могут спровоцировать его на резкие движения – и вот тут заклинание перестает работать.

Ступень 30

Ужас Геенны Огненной

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – рука убийцы (см. ниже) (+3).

Вспомогательная дисциплина – Дух.

Все, что видит и слышит жертва, производит на нее устрашающее и ошеломляющее впечатление: мир вроде бы тот же, но все в нем неуловимо и непостижимо изменилось. Жертве позволен стрессовый бросок на Выносливость, к которому прибавляется или из которого вычитаются параметры определенных черт личности. Суть черты личности определяет, как данная черта влияет на бросок на Выносливость. Личная храбрость делает вас более сильным и выносливым перед лицом своих страхов, а трусость ваш результат понизит. Модифицированный результат броска .сопоставляется с одним из возможных эффектов.

Результат броска	Эффект:
0 и ниже	персонаж испуган до смерти (разрыв сердца или иная причина смерти);
1–5	персонаж парализован ужасом, невосполнимая потеря одного пункта из параметра Выносливости;
6–9	персонаж скован страхом, и ничего не может предпринять;
10–15	персонаж ударяется в бегство или сражается со штрафами –6 в случае, если бегство невозможно;
16 и выше	персонаж напуган, но он пытается себя контролировать (–3 на все броски).

Рука убийцы – отрубленная кисть руки недавно погибшего убийцы. Является мощнейшим компонентом многих некромантических заклинаний и сатанистских церемоний.

Руководство по заклинаниям Разрушения Иллюзии

Помимо уничтожения созданных образов, эти заклинания способны обманывать чужие органы чувств путем уничтожения свойств предметов, воздействующих на них. Вино становится безвкусным, поступь вора – бесшумной, а сам он – невидимым. Уничтожение одного из образа движущегося предмета сложнее – добавьте 5 к ступени заклинания. Это, как правило, уже учтено для ступеней приведенных ниже заклинаний. Например, "Ослабленный Вкус" сохраняет свой эффект, даже когда еда переносится или поглощается.

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – заря, базовая зона – объект.

Ступень 5. Уничтожение способности объекта воздействовать на одно чувство.

Ступень 10. Уничтожение способности объекта воздействовать на два чувства.

Ступень 15. Уничтожение способности объекта воздействовать на три чувства.

Ступень 20. Уничтожение способности объекта воздействовать на четыре чувства.

Ступень 25. Уничтожение способности объекта воздействовать на пять чувств.

Заклинания Разрушения Иллюзии

Общая ступень

Рассеивание Призрачного Образа

Дальность – близко/видимость, длительность – вечность, зона – группа.

Средоточие – черный оникс (+3).

Уничтожает образ, созданный любым заклинанием Созидания Иллюзии, ступень которого меньше суммы стрессового броска и ступени данного заклинания.

Ступень 4

Ослабленный Вкус

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/год, зона – предмет.

Средоточие – язык (+2).

Скрывает вкус всех веществ, как твердых, так и жидких.

Сокрытие Тайных Знаков

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/год, зона – предмет.

Средоточие – семя папоротника (+5).

Насечки, руны, надписи и тому подобные отметки заслоняются магией от взоров посторонних наблюдателей, при этом облик поверхности и предмета, на который нанесены знаки, остается неизменным. Например, меч останется мечом, несмотря на то, что руническая надпись на его клинке не видна.

Семена папоротника нужно собирать только в ночь перед летним праздником Иоанна Крестителя.

Ступень 5

Невидимость Неподвижного Камня

Дальность – шаг, длительность – заря/год, зона – отдельная.

Средоточие – семя папоротника (+3).

Объект становится невидимым до тех пор, пока не двинется. Разрешается дышать и переминаться с ноги на ногу.

Семена папоротника нужно собирать только в ночь перед летним праздником Иоанна Крестителя.

Морок Холодного Пламени

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – уголь (+1).

Источник жара, например костер, кажется, утратил весь свой пыл, и, хоть и горит, не превышает комнатной или уличной температуры. На самом деле костер никоим образом не изменил своей температуры – вы перестали чувствовать жар. Будьте осторожны: вместо жара вы можете почувствовать боль, если будете слишком доверять своим чувствам. Угли и поленья по-прежнему горячи, хоть вы и не чувствуете этого.

Ступень 10

Мертвая Тишина

Дальность – близко, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – перо (+3).

Предмет или существо теряют возможность производить какие бы то ни было звуки. Маги, не имеющие возможности воспроизвести командные слова своих заклинаний, получают обычные штрафы к броскам на заклинания.

Невидимость Призрака

Дальность – касание/шаг, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – семя папоротника (+1).

Объект заклинания не поддается визуальному обнаружению, если только не проходит мимо зеркала, в котором он отразится.

Семена папоротника нужно собирать только в ночь перед летним праздником Иоанна Крестителя.

Ступень 15

Невидимый Покров

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/год, зона – группа.

Средоточие – семя папоротника (+1).

Небольшая группа существ становится невидимой (при вспомогательной дисциплине Управления существа могут видеть друг друга). Если хоть один из них двинется или будет задет, видимы станут все.

Семена папоротника нужно собирать только в ночь перед летним праздником Иоанна Крестителя.

Руководство по заклинаниям Управления Иллюзией

Эти заклинания заставляют людей видеть предметы чуть в стороне от их истинного положения. Чуть сложнее воздействовать таким образом на движущиеся объекты – ступень заклинания поднимается на 5. Если вы хотите, чтобы ложный образ смещался вместе с исходным объектом, поднимите заклинание еще на 5 ступеней. Наконец, если вы хотите, чтобы такая иллюзия воздействовала не на одно, а на большее количество чувств, поднимайте ступень заклинания на 5 за каждое дополнительное чувство.

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – заря, базовая зона – объект.

Ступень 5. Объект кажется находящимся в одном шаге от истинного положения (здесь и далее подразумевается, что заклинание оперирует лишь с одним из органов чувств).

Ступень 10. Объект кажется расположившимся в пяти шагах от реально занимаемой позиции.

Ступень 15. Расстояние между реальным объектом и его иллюзорным образом составляет 15 шагов максимум. Объект кажется находящимся в каком-то ином объекте, определяемом в момент колдовства (например, голос объекта раздается из сумы или из живота человека).

Ступень 20. Дистанция между исходным объектом и его магической копией составляет 200 шагов максимум.

Ступень 25. Объект кажется находящимся на расстоянии видимости от реального местонахождения.

Ступень 30. Объект кажется находящимся в месте, с которым у мага есть мистическая связь.

Заклинания Управления Иллюзией

Общая ступень

Восстановление Перенесенного Образа

Дальность – близко/видимость, длительность – вечность, зона – объект.

Средоточие – изображение (+3).

Отменяет эффекты заклинаний Управления Иллюзией, если их ступень ниже суммы стрессового броска и ступени настоящего заклинания. Рисунок или изображение показывает объект, с которого пытаются снять колдовство.

Ступень 10

Обман Спрятанного в Шаге

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – изображение объекта (+3).

Любое существо или предмет кажутся находящимися в одном шаге от настоящего местоположения. Образ не может быть помещен в монолитный объект. Если оригинал или двойник сдвинутся с места или будут кем-то задеты, заклинание перестанет действовать.

Игра в Прятки

Дальность – автор/касание, длительность – заря, зона – объект.

Средоточие – опал (+3).

Ваш образ появляется в одном шаге от вас, и с этих пор и удары в схватке и прицельная стрельба будут направлены не на вас, а на ваше изображение. Все равно, лучше не стоять на линии стрельбы или взмахов оружия. Если в ваше изображение попали оружием или другим предметом, оно исчезает и немедленно появляется в другой точке, по-прежнему в одном шаге от вас.

Ступень 15

Похищенный Голос

Дальность – шаг/поле зрения, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – медная струна (+3).

Вы захватываете в плен голос человека и помещаете его в суму. Теперь человек сможет говорить вслух, только если ваша сума открыта, и именно из нее раздается его голос. Если он станет изо всех сил кричать при закрытой суме, она будет заметно вибрировать.

Ступень 30

Расплывчатая Дрожь Окружения

Дальность – автор, длительность – концентрация/год, зона – поле зрения.

Средоточие – кварц.

Каждое существо в пределах вашей видимости видит окружающий мир слегка дрожащим и расплывчатым. Предметы, люди и ландшафты вокруг человека начинают колебаться с разной скоростью. Попытка сражаться при таких обстоятельствах накладывает на всех участников боя штраф -3 к параметрам защиты и атаки. При небрежности им положено сделать два дополнительных провальных броска. Люди приходят в отчаяние и замешательство. Найти дорогу куда-либо в такой сумятице чрезвычайно сложно. Визуальные эффекты заклинания игнорируются в полной темноте и при закрытых глазах потенциальных жертв заклинания. Если вы привлекли к процессу колдовства вспомогательную дисциплину Управление, вы не подверглись эффекту заклинания. Кварц ассоциируется с луной и лунатизмом.

Двойник Волшебника

Дальность – автор, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – опал (+3).

Вспомогательная дисциплина – Постижение.

От вашего тела отделяется копия вашего образа и начинает двигаться в соответствии с вашими командами. Двойник может повторять за вами речь любой сложности, причем говорит он вашим голосом. Вы можете видеть то, что видит он. Сторонний наблюдатель не сможет сказать наверняка, кто из вас двоих настоящий. Вы должны производить стрессовый бросок на Интеллект + Концентрация при прохождении двойника через каждый монолитный объект на его пути и за каждую пройденную им милю. Если вы хотите, чтобы ваш двойник мог покинуть пределы вашего видения, при колдовстве создайте мистическую связь с самим собой. Мистическим звеном может послужить ваш ноготь или клок волос. Это звено станет нераздельной частью двойника, и по окончании заклинания упадет на землю там, где остановится ваш иллюзорный разведчик.

Если вы желаете наделить своего двойника способностью передвигаться под землей, в толще вод или по воздуху, задействуйте в колдовстве соответствующие вспомогательные дисциплины. За каждую способность такого рода повысьте ступень заклинания на 10.

Посещение Живого Призрака

Дальность – автор, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – опал (+1).

Вспомогательная дисциплина – Постижение.

При посредстве этого заклинания вы можете в мгновение ока перенести свой образ и голос в любую точку, с которой вы имеете мистическую связь. Рассказчик может по желанию ограничивать дальность проецирования образа, допустим, тремястами милями. Через созданный образ вы можете видеть и слышать. Он должен проявиться в неком принимающем предмет, например в очаге, чаше с водой или в зеркале. К колдовству добавляется вспомогательная дисциплина, зависящая от формы, на которой основан принимающий предмет.

Некоторые маги применяют это заклинание для посещения диспутов между коллегиями, когда не хотят тратить время и силы на путешествия.

Ступень 50

Призрак Ходячей Крепости

Дальность – видимость, длительность – заря/год, зона – строение.

Средоточие – изображение (+1).

Перемещает образ любого строения размером с замок или крепость и меньше на одну милю в любую сторону от его истинного местонахождения. Изображение или картинка должны демонстрировать объект, образ которого вы вознамерились переместить.

Метамагия

Метамагические заклинания помогают достигать наилучшего эффекта при использовании других заклинаний. Поскольку их эффективность – главный критерий оценки способностей мага, заклинания Метамагии приобретают особое значение. Если подойти к делу с воображением, вы можете применять эти заклинания для создания преград разного рода, охранных чар, изготовления однозарядных магических предметов и многого другого. Многие заклинания Метамагии созданы для того, чтобы применяться параллельно с другими заклинаниями для изменения или модификации их эффектов. Такие метамагические заклинания не имеют средоточий.

Метамагия также включает в себя отношения с демонами. Поскольку Орден запрещает вызывать демонов и поддерживать с ними какие бы то ни было контакты, вышеупомянутые отношения сводятся к борьбе с демонами.

Маги часто применяют Метамагию для противодействия магическим феноменам. Рассказчик должен досконально изучить список таких явлений, которым его маги, скорее всего, будут сопротивляться при помощи Метамагии, и назначить ступень для каждого магического феномена.

Большая часть метамагических заклинаний относится к общему уровню, поскольку магия, на которую они воздействуют, очень сильно различается от случая к случаю. Заклинание, развеивающее магию пятой ступени, намного слабее, чем заклинание, противостоящее магии двадцать пятой ступени. Руководства для метамагических заклинаний принимают в расчет эту ситуацию, поэтому не дают абсолютных значений ступеней соответствующих эффектов, а предлагают соотношение, которое поможет заклинанию Метамагии превзойти противостоящий эффект.

Как всегда, руководства рассматривают заклинания с базовыми показателями дальности, длительности и зоны воздействия. При изменении этих параметров вы должны подсчитать изменение ступени до того, как начнутся умножения и деления ступени для исчисления параметров эффекта. Так, версия "Ветра Молчания" большой дальности сможет развеять заклинание, обладающее суммой показателей Техники и Формы, меньшей чем половина результата (минус 10 ступеней). Десять ступеней отдаются на увеличение дальности, и только остаток идет на подавление эффекта.

Зона "объект" для заклинаний Метамагии может относиться как к отдельному заклинанию, так и к отдельному предмету или существу; та же самая ситуация и с зоной "группа". Если целью воздействия является предмет или персонаж, заклинание Метамагии воздействует не на одно заклинание, а на любое подходящее магическое влияние, оказываемое на цель. Большинство заклинаний могут воздействовать только на другие заклинания либо только на людей, но, если описание предполагает, что некие заклинания могут оказывать оба эффекта, значит, так тому и быть. Например, "Кривое Зеркало" может воздействовать только на заклинание, тогда как "Разоблачение Невидимого Глаза" может воздействовать только на объекты или на людей.

Руководства, предлагаемые вашему вниманию, преимущественно повествуют о заклинаниях. Это делается ради краткости, поскольку Метамагия способна работать с магией волшебных предметов, магических существ, демонов. Кстати, если не оговорено дополнительно, Метамагия воздействует не на магический предмет, а только на производимый им эф-

фект. Так, "Ветер Молчания" может развеять каменную стену, созданную магическим предметом, но для обезвреживания самого предмета потребуется "Чаробой".

Надо напомнить, что герметические и некоторые негерметические маги не имеют параметра магической Мощи, поэтому их не останавливают метамагические преграды. Некоторые другие заклинания, основанные на противодействии Мощи, также не возымеют ожидаемого эффекта против них.

Руководство по заклинаниям Созидания Метамагии

В Ордене известно не так много заклинаний Созидания Метамагии. Базовая дальность – касание, базовая длительность – заря, но обычно она увеличивается до "постоянства", базовая зона – объект.

Общие: Создание магического покрова на обычной вещи, показывающего наличие в ней чар; если заклинание противника с техникой Постижения имеет бросок на Проникновение меньше удвоенной ступени метамагического заклинания, то этот покров создает впечатление, что предмет или существо, находящееся в нем, является магическим (более специфичную ложную информацию поместить в покров невозможно). Создание магической оболочки, препятствующей определению воздействующей на объект/существо магии при помощи заклинаний Постижения с проникновением меньшим, чем ступень метамагического заклинания. Создание магической оболочки, которая дает ложную информацию о цели заклинаниям Постижения с проникновением меньше, чем половина ступени заклинания.

Заклинания Созидания Метамагии

Общая ступень:

Покров Ложных Впечатлений

Дальность – касание, длительность – постоянство, зона – объект, ритуал.

Создает "оболочку" магии над предметом, помогая отгородить его от изучающих взглядов магов. Все попытки распознать магическую силу предмета будут давать ложную информацию (которую вы устанавливаете сами: немагический предмет выглядит магическим, или магический обладает несвойственными ему качествами), пока бросок на Проникновение мага, колдующего заклинание Постижения, не даст результат, превышающий половину ступени вашего заклинания. Длительность выше нормальной, поскольку это ритуал, всегда требующий чистой энергии.

Покров Неразгаданной Тайны

Дальность – касание, длительность – постоянство, зона – объект, ритуал.

Похоже на предыдущее заклинание, только попытки определения магических свойств предмета натыкаются не на фальшивые сведения, а на полное молчание. Маг не может добиться результата вообще, пока его бросок на Проникновение не превзойдет ступень ритуала. Если маг определил наличие покрова (проникнув за него), то покров больше не мешает этому магу продолжать исследование данного предмета.

Ступень 15

Призрачный Дар

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – крылья летучей мыши (+1).

Существо, являющееся целью заклинания, становится запятнанным магией подобно большинству магов, обладающих Даром. Люди и животные реагируют на человека так, как будто он маг. Те, кто знаком с жертвой, не озлобляются, но начинают его избегать. Заклинание не действует на уже одаренных людей, независимо от того, обладают они мягкой или грубой формой Дара (пороком Клеймо Дара или добродетелью Обходительность).

Руководство по заклинаниям Постижения Метамагии

Поскольку магию порой очень трудно увидеть и понять, заклинания Постижения Метамагии одновременно сложны и важны для магов. Хотя демоны и поддаются Метамагии, они – суть обман в его первозданном виде. Поэтому если демон не хочет быть обнаруженным, никакая магия (известная в Ордене) не сможет его разоблачить. Заклинаний, которые могут обнаружить демона, не существует. Заклинания не могут распознать чары, заряженные в магические предметы, поскольку распознавание требует усиленной лабораторной работы, в процессе которой вы постигаете силы, свойственные предмету. Заклинание может сказать вам, что предмет магический, и дать несколько идей по поводу его возможных свойств, но никогда не сообщит вам способ применения предмета.

Базовая дальность – близко, базовая длительность – концентрация, базовая зона – объект.

Заклинания Постижения Метамагии первого круга (5 ступень) определяют наличие эффектов десятого круга (50 ступень) или выше. Увеличение ступени определяющего заклинания на один круг позволяет ему обнаруживать эффекты заклинаний, которые на два круга слабее. Таким образом, заклинание второго круга (10 ступень) будет фиксировать эффекты кругов 8 (40 ступень) и 9 (45 ступень), а заклинание 6 круга (30 ступень) сможет "взять след" заклинаний меньше 5 ступени – остатки могущественной магии или недавнее присутствие слабой магии. Дальнейшее увеличение ступени повысит чувствительность к остаточным эффектам. Ступень заклинания также позволяет определить – пусть и приблизительно – силу магии (в пределах 5 ступеней). Добавление пяти ступеней к заклинанию позволяет сказать, является ли обнаруженный эффект герметическим, а приверженцы других традиций магии так же хорошо определяют эффекты именно своих традиций. Добавление 10 ступеней даст сведения о Технике и Форме заклинания (для других типов магии; естественно, определяются ближайшие эквивалентные данные). Дальнейшее увеличение мощности заклинания будет давать более обширные сведения, в зависимости от структуры заклинания.

Разные заклинания могут быть разработаны для определения Нечистых, Божественных и Инфернальных воздействий. Каждое заклинание может действовать только по отношению к одному миру. Рассказчик может пожелать запретить обнаружение Инфернального или Божественного воздействий.

В общем и целом, остатки магических эффектов ослабляются следующим образом. Как только магия прекратила действовать, ее мощность, т.е. количество ступеней заклинания, уменьшается вдвое. Затем за каждый пройденный отрезок времени, равный длительности использованного заклинания, снимается по одному кругу (5 ступеней) заклинания. Это правило должно применяться рассказчиком как руководство, а не жесткая формула, и он может позволить заклинаниям определяющего плана высоких ступеней находить следы воздействия магии по остаткам даже "отрицательных" ступеней.

Зачарованные предметы для проверки заклинаниями Постижения Метамагии обладают мощностью, равной количеству пешек энергии, используемых для наложения чары (или половине всей использованной энергии для заряженных предметов). Ступень магических предметов негерметической традиции определяется рассказчиком. Заклинания, обнаруживающие магические предметы, не могут действовать на магических существ, и наоборот. Варианты заклинаний могут определять предметы, зачарованные в разных Мирах.

Магические существа и волшебники тоже могут быть обнаружены с помощью заклинаний Постижения Метамагии. Отнеситесь к их показателю Мощи как к ступени эффекта; для герметических магов применяйте в качестве ступени параметр их наиболее развитой дисциплины. Разделите Мощь или Дисциплину на пять (округляя в большую сторону). Варианты метамагических заклинаний могут определять магических существ, нечисть и, возможно, божественных созданий. Демоны ими не обнаруживаются, хотя рассказчик может позволить разработку заклинаний, обнаруживающих другие типы проклятых отродий, например сатанистов или нежить.

Чистая энергия заклинанием определяется как простая чистая энергия, без определения типа. Ступень заклинания не важна, как и мир, для которого разработано заклинание. Только особые заклинания могут сказать вам что-то большее о чистой энергии, кроме констатации факта ее наличия.

Заклинания Постижения Метамагии

Общая ступень

Разоблачение Невидимого Глаза

Дальность – автор, длительность – концентрация/год, зона – объект.

Средоточие – глаз тритона (+3).

Маг может видеть визуальное воплощение магических средств, используемых неприятелем для слежения за ним или за кем-либо или чем-либо еще. Визуальное воплощение может меняться, но обычно это плавающий по воздуху глаз, находящийся в той точке, из которой получает "картинку" шпионящий волшебник. Вид, размер и цвет глаза должен внешне передают черты заклинания Постижения, примененного противником. Заклинание обнаруживает применение заклинания Постижения, ступень которого не превышает удвоенной ступени этого заклинания. Настоящее заклинание относится к общей ступени, потому что большая часть заклинаний Постижения разрабатывается так, чтобы их было сложно обнаружить, и с ростом ступени заклинание становится все неуловимее. Поэтому каждому заклинанию соответствует отдельное Разоблачение Невидимого Глаза.

Ступень 5

Мистические Весы

Дальность – касание, длительность – вечность, зона – предмет.

Средоточие – весы (+3).

Применяя это заклинание, вытяните руки в стороны. На левую ладонь положите известное вам количество чистой энергии Метамагии (обычно используют одну пешку), в правую ладонь возьмите предмет или объем вещества, заключающий некоторое, неизвестное вам, количество чистой энергии. После колдовства заклинания вы почувствуете, насколько тяжелее груз в правой руке по отношению к левой, таким образом устанавливая количество порций. Используя средоточие, проделайте всю процедуру на весах, а не на ладонях рук. Обычно одну чашку весов зачаровывают одной пешкой энергии, и в дальнейшем это избавляет от необходимости искать противовес-эталон; если же вы применяете заклинание, не имея на руках точно известного количества энергии для сравнения, вы получаете только самое общее представление о том, насколько ценным является неизвестное вам количество энергии. Заклинание не поможет определить количество энергии, заряженное в магический предмет.

Природа Энергии

Дальность – касание/близко, длительность – вечность, зона – предмет.

Средоточие – сапфир (+5).

Вы можете сказать, какой из дисциплин соответствует отдельный объем чистой энергии. Вы видите энергию в отсвете определенного оттенка, который и связан с техникой или формой. Соотношение цветов следующее: Созидание – белый, Постижение – золотой, Обращение – постоянно переливающийся, Разрушение – черный, Управление – пурпурный, Твари – бурый, Вода – синий, Воздух – фиолетовый, Плоть – малиновый, Травы – зеленый, Иллюзии – перламутровый, Огонь – ярко-красный, Дух – оранжевый, Земля – темно-коричневый, Метамагия – серебряный. Некоторые цвета похожи, но, приглядевшись, через несколько секунд вы поймете, с какой энергией имеете дело.

Ступень 30

Чувство Давней Магии

Дальность – близко, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – сапфир (+1).

Заклинание обнаруживает магические остатки, даже от слабых чар, наравне с определением наличия и силы действующих заклинаний. Информации более подробной, чем та, что место, существо или предмет связаны с магией, заклинание не дает.

Ступень 40

Видение Действующей Магии

Дальность – близко, длительность – концентрация/луна, зона – объект.

Средоточие – спорынья (+3).

Вы видите магию как призрачные силовые поля вокруг людей и предметов. Цвет поля определяет форму, техника определяется по внешнему виду поля. Созидание и Управление – строгие, четкие, благообразные. Обращение постоянно дергается, сдвигается и перекатывается; то же самое, только в более медленном темпе, происходит с полем Постижения. Поле Разрушения проступает кусками. Имейте в виду, что заклинания Иллюзий и Метамагии могут быть использованы для подделки аур. Также не забудьте, что это заклинание определяет и остатки магических воздействий. Спорынья – растущий на пшенице гриб-паразит, как правило, насылаемый на хлеб нечистью. Посыпьте спорыньей голову при колдовстве.

Руководство по заклинаниям Обращения Метамагии

Эти заклинания помогают вам изменять собственные и чужие заклинания. Базовая дальность – шаг, базовая длительность – особая (эти заклинания не слишком хорошо описываются с позиций стандартных категорий длительности), базовая зона – объект. Большая часть заклинаний Обращения Метамагии действует так долго, как заклинания, которые они изменили.

Эти метамагические заклинания имеют определенные ограничения, которые сопутствуют всем заклинаниям Обращения Метамагии, разработанным по Герметической Теории. Прежде всего, они не могут воздействовать на произвольные заклинания. Такая магия подчиняется капризу – дальнейшее ее изменение может привести к потере контроля над заклинанием.

Во-вторых, применяя заклинания ОбМе, вы, в случае небрежности, будете делать в два раза больше провальных бросков. Маги, усовершенствовавшие применяемое метамагическое заклинание, производят обычное число бросков. Даже если вы усовершенствовали заклинание, вам придется делать стрессовый бросок. То же самое относится и к заклинанию, на которое вы направляете свое метамагическое заклинание, даже если оно направлено другим магом, даже если оно усовершенствовано. Если любое из двух заклинаний проваливa-

ется, то провал автоматически происходит и со вторым заклинанием.

В-третьих, вы должны сделать бросок на Интеллект + Концентрация 9+, если оба заклинания, т.е. объект и метамагическое, колдуются вами. Если бросок не удается, заклинания не вступают в действие. Если при данном броске происходит провал, то провалившимися считаются оба заклинания (но при этом делается обычное число провальных бросков).

Если вы хотите наложить свое изменяющее заклинание на заклинание другого мага, вы должны для этого или работать сообща, или колдовать заклинание как произвольное и быстрое. Других путей синхронизации действий нет. Кроме того, если вы не сотрудничаете с магом, заклинание которого хотите изменить, бросок на Проникновение вашего заклинания должен быть выше броска на Проникновение его заклинания.

Эти заклинания могут использоваться только с герметическими заклинаниями, поскольку для эффективного действия необходимо четкое понимание происходящего.

Единственный способ вложить эффект заклинания ОбМе в магический предмет – заставить его работать с другим эффектом, уже наложенным на предмет. Все заклинания Обращения Метамагии требуют некоторой подгонки под определенные задачи, отсюда и дополнительные провальные броски, а вот эффекты магических предметов такой подгонке не подлежат.

Обратите внимание, что заклинания, разработанные в соответствии с нижеследующими рекомендациями, будут изменять другие заклинания особым образом: невозможно изобрести одно заклинание, которое изменяло бы другие заклинания как только ни пожелает маг. Сверьтесь с примерами для понимания того, насколько специфическими должны быть ваши заклинания.

Общие. Поверхностное изменение заклинания меньшей ступени, чем удвоенная ступень метамагического заклинания. Не может изменить первичного эффекта заклинания или его силы.

Общие. Значительное изменение заклинания ступени меньшей, чем ступень метамагического заклинания. Не может изменить технику или форму заклинания. Перемена мощности заклинания на один круг (5 уровней) вверх или вниз является существенным изменением, как изменение зоны, если новая зона возможна для применения оригинального заклинания.

Общие. Полное изменение заклинания, ступень которого меньше сокращенной вдвое ступени метамагического заклинания. Может изменить технику, форму или и то, и другое; при этом не требуются вспомогательные дисциплины. Метамагическое заклинание воздействует на структуру заклинания, а не на вещи, служащие целью заклинания. Изменение мощности на 10 уровней позволяет полное изменение всех характеристик заклинания. Дальнейший рост или снижение возможны при использовании Созидания или Разрушения для создания магической энергии или уничтожения оной.

Заклинания Обращения Метамагии

Общая ступень

Кривое Зеркало (название Формы)

Дальность – шаг, длительность – особая, зона – объект.

Накладывается на другое заклинание в момент его колдовства. Приводит к получению полностью противоположного эффекта. Действует на заклинание, ступень которого не превышает половины ступени метамагического заклинания. Эффект полученного заклинания определяется рассказчиком, но зона остается той же, что и у оригинального заклинания. Преобразованное заклинание не может выходить за рамки ограничений Герметической магии. Если, например, воздействию этого заклинания подвергнется заклинание Разрушения Плоти вечной длительности, то преображенное заклинание, возможно, приобретет вид Созидание Плоти длительности "заря". Есть десять версий этого заклинания, каждая из которых воздействует на заклинания одной из герметических форм: Кривое Зеркало Воды, Кривое Зеркало Трав, Кривое Зеркало Метамагии и т.д.

Фальшивая Печать

Дальность – шаг/близко, длительность – особая, зона – объект.

Это заклинание позволяет магу подавлять или изменять печать волшебника в колдуемом или в уже действующем заклинании. Ступень заклинания не должна превышать удвоенной ступени Фальшивой Печати.

Вилка Чародея

Дальность – шаг, длительность – особая, зона – объект.

Заклинание разделяет другое заклинание (ступень которого должна быть меньше) на два или большее число заклинаний уменьшенной силы, которые могут быть направлены на две и большее число разных целей. Каждое получившееся заклинание имеет те же дальность, длительность и категорию зоны, что и исходное заклинание. Сила первичного заклинания делится на число заклинаний, получившихся при расколе оригинала. Точность действия заклинаний оставляется на усмотрение рассказчика. Совершается один бросок на Проникновение, и получившийся параметр проникновения распределяется между заклинаниями. Вилка Чародея должна быть равна по ступени или превосходить разделяемое заклинание. Разделенное заклинание получает штраф на прицеливание нескольких заклинаний (см. стр.77). Если маги, применяющие заклинания, не сотрудничают, все "дочерние" заклинания имеют одну зону.

Магическая Поддержка (название Формы)

Дальность – шаг, длительность – особая, зона – объект.

Это заклинание применяется, когда колдуется заклинание меньшей ступени. Эффект колдуемого заклинания увеличивается на 5 ступеней, но не превосходит ступень Магической Поддержки. Точный эффект роста мощи на пять ступеней определяется рассказчиком. Магическая Поддержка не может подействовать на одно и тоже заклинание больше одного раза. Есть десять версий заклинания по числу герметических форм. Есть и другие версии, воздействующие на дальность, длительность или зону для любой формы. Рассказчик может счесть эти заклинания нарушающими равновесие и запретить их.

Сообщество Волшебников

Дальность – шаг/близко, длительность – особая, зона – группа.

Это заклинание помогает магам объединять свои усилия для применения заклинаний. Группа магов работает вместе для использования особого заклинания посредством объединенных сил Сообщества. Только один дополнительный маг может присоединиться за каждые пять ступеней этого особого заклинания, которое собирается применить Сообщество. Один из магов должен знать установленное заклинание или должен будет колдовать его с рукописи.

Все маги этого собрания, которые знают заклинание Сообщество Волшебников, суммируют ступени, на которых они знают заклинание, для получения эффективной ступени Сообщества Волшебников. Это число должно, по меньшей мере, вдвое превосходить ступень заклинания, которое будет применяться собранием магов.

Каждый маг делает броски на усталость и на успех, как если бы он самостоятельно применял заклинание. Число, на которое надо ориентироваться при броске на заклинание, равно ступени заклинания, поделенной на количество магов в Сообществе. Так что, если пятеро магов решили привести в действие заклинание 50 ступени, каждому из них достаточ-

но успешно бросить кость на применение заклинания 10 ступени – с соответствующими вспомогательными дисциплинами, конечно. Если хоть один маг не смог сделать необходимый бросок, не срабатывает все заклинание. При общем успехе заклинание вступает в силу. Любая необходимая чистая энергия может быть поделена между магами Сообщества, а Проникновение определяется либо ступенью заклинания, либо наилучшим броском на Проникновение одного из магов Сообщества (выбирается тот результат, что выше). Количество провальных бросков при небрежности не увеличивается, но каждый маг имеет шанс загубить общее дело своим провалом.

Сообщество – пережиток ритуалов культа Меркурия, поэтому произвольная магия не может применяться таким способом, и, в целом, этот ритуал не слишком хорошо вписывается в Герметическую Теорию. Это заклинание чаще всего применяется для наложения защитных чар на коллегию – заклинания такого уровня зачастую сложно выучить магу, тем более применить.

Ступень 15

Сбор Живой Энергии

Дальность – касание/близко, длительность – вечность, зона – объект.

Средоточие – серебряный шар (+3).

Сосредотачивает всю чистую энергию, содержащуюся в трупе, в одной его части. Так вы можете собрать всю энергию, которую найдете, без перетаскивания в мастерскую туш погибших магических тварей. Энергия в магических существах, к слову, может уже быть сконцентрирована в каком-то одном органе, но вы можете при помощи этого заклинания перекинуть ее в более компактный и удобный для транспортировки орган.

Руководство по заклинаниям Разрушения Метамагии

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – вечность, базовая зона – объект.

Общие. Делает нечто магическое (в том числе и магические предметы) выглядящим как немагическое для заклинаний Постижения ступени меньшей, чем удвоенная ступень метамагического заклинания. Базовая длительность для этого – заря.

Общие. Рассеивает эффект определенного типа, ступень которого меньше суммы (ступень метамагического заклинания + качественный бросок). Определенный тип – это, например герметическая магия Земли или шаманская магия контролирования духов. Маг должен иметь некоторые знания о конкретном типе магии, хотя и не обязан владеть им, для разработки заклинания, которое воздействовало бы на этот тип. Все герметические маги получили знания о любом типе герметической магии.

Общие. Сокращает Мощь существа на один пункт за каждую единицу, на которую сумма (ступень метамагического заклинания + качественный бросок) превосходит Мощь объекта. Для существ, связанных с разными Мирами, требуются разные заклинания.

Общие. Рассеивает любой магический эффект со ступенью меньше половины суммы ступени метамагического заклинания и качественного броска.

Общие. Сокращает ступень любого магического эффекта, применяемого на зону, в зоне или самой зоной (т.е. если зоной является вражеский маг, к примеру) наполовину. Не забудьте, что одно заклинание сокращает магию, применяемую зоной, либо в зоне, либо на зону, но не магию двух или трех способов воздействия. Какой способ применения магии будет подвергаться воздействию вашего заклинания, вы решите в момент его разработки или произвольного применения. Базовая длительность – заря. Если на одну цель воздействует два или более таких заклинаний, эффект может возыметь только самое сильное заклинание; никакие модификаторы при этом не прибавляются.

Заклинания Разрушения Метамагии

Общая ступень

Вечное Забвение Демона

Дальность – близко/видимость, длительность – вечность, зона отдельная.

Средоточие – красный коралл (+3).

Ослабляет и, возможно, уничтожает демона. Сделайте качественный бросок, прибавьте к нему ступень этого заклинания и отнимите 5. За каждый пункт, на который результат этой операции превзойдет Проклятую Мощь демона, он теряет один пункт своей Мощи. Если параметр Мощи падает до нуля, демон низвергается в Ад на неопределенное время. Если вы знаете истинное имя демона, вы можете удвоить результат качественного броска, согласно Закону Имен, который, подобно Закону Симпатии, может усиливать ваши заклинания. Заметьте, что повторные удары этим заклинанием по одному и тому же демону не лишены смысла, поскольку каждое предыдущее заклинание, при удачном раскладе, хоть чуть-чуть, но уменьшает параметр Мощи, снижая планку для каждой последующей попытки.

Чаробой

Дальность – касание/близко, длительность – вечность, зона – объект, ритуал.

Средоточие – щепотка соли (+1).

Вы навсегда лишаете герметический магический предмет всех его сил, если сумма (ступень заклинания + качественный бросок + 5) превысит ступень сильнейшего эффекта из содержащихся в предмете. Чары полностью уничтожаются, как и вся чистая энергия, содержащаяся в предмете. Он становится с любой точки зрения обычным предметом, хотя и может снова быть заряжен в будущем.

Скрытый Аромат Магии

Дальность – касание/близко, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – некоторое количество пахучих выделений скунса (+3).

Предотвращает обнаружение магических сил или воздействия заклинаний на предмете или существе посредством заклинаний ПоМе, если бросок на Проникновение заклинания ПоМе не превзойдет сумму (удвоенная ступень данного заклинания + 5).

Ветер Молчания

Дальность – шаг/близко, длительность – вечность, зона – помещение.

Средоточие – янтарь (+3).

Вы поднимаете, образно выражаясь, "ветер", который выдувает всю магию с заданной территории, обрывая действие всех заклинаний, которые там действовали. Вы можете отменить любое заклинание, если своими чарами превзойдете удвоенную сумму параметров техники и формы того мага, который проколдовал заклинание. Сделайте качественный бросок, добавьте ступень вашего заклинания и вычтите 5. Если заклинание применено не герметическим магом, этот итог сравните с удвоенным параметром его Мощи. Если эффект произведен магическим предметом, удвоенная ступень чары должна быть превзойдена вами. Ауры сопротивления могут быть развеяны, если ваш результат превзойдет удвоенный показатель (параметр ауры сопротивления х 5). Ветер Молчания не воздействует на заклинания вечной длительности. Магические предметы рядом в пространстве, на котором дует ветер, слегка раскачиваются от его порывов.

Руководство по заклинаниям Управления Метамагией

Заклинания Управления Метамагии отпугивают демонов. Теоретически при помощи этих заклинаний можно призывать и подчинять демонов, но такая практика запрещена Герметическим Кодексом. Любой, кто обнаружит это знание и посмеет воспользоваться им, рискует оказаться перед лицом великой опасности, как со стороны существ, с которыми захотел пообщаться, так и со стороны тех деятелей Ордена, которые пресекают такую губительную практику.

Базовая дальность – близко, базовая длительность – концентрация, базовая зона – объект.

Общие. Ограждает зону от существ с Мощью меньшей, чем сумма ступени заклинания и качественного броска. Существо, против которого воздвигается преграда, не может воздействовать на укрывшихся за ней ни физическими, ни магическими средствами. Заклинание такого рода может создать защиту только от существ одного из Миров – магических существ, дьявольских отродий или нечисти (герметическая магия не может защищаться от божественных созданий). Защита от магических существ и нечисти может быть сооружена и при помощи других форм, но такие преграды более ограничены в своих возможностях.

Общие. Дает существу или предмету параметр сопротивления магии, равный ступени заклинания. Он добавляется к сопротивлению магов, зависящему от герметических форм. Две версии этого заклинания или одна его версия и аура сопротивления не могут сочетать свои эффекты: считается только наибольший параметр.

Общие. Поддерживает за вас концентрацию или прерывает заклинание, примененное вами, ступень которого меньше ступени метамагического заклинания.

Общие. Создание проводника или контейнера для заклинаний меньшей ступени, чем ступень метамагического заклинания. Проводник создает мистический контакт между вами и зоной (фактическая дальность – касание), тогда как контейнер удерживает заклинание в течение некоторого времени.

Общие. Поддерживает концентрацию или прерывает заклинание, применяемое другим магом, если оно имеет меньшую ступень, чем половина ступени метамагического заклинания.

Заклинания Управления Метамагией

Общая ступень

Эгида

Дальность – особая, длительность – год, зона – границы, ритуал.

Этот ритуал защищает коллегию так же, как аура сопротивления защищает мага.

Если любое заклинание направляется снаружи на Эгиду любым магом, который не принимал участия в ритуале, Эгида отражает эффект. Далее, заклинания, которые привносят какие-то предметы в коллегию, в частности, телепортационные заклинания, тоже отражаются, если маг, их применяющий, не участвовал в ритуале создания Эгиды. Если инородное заклинание не превышает суммы (ступень Эгиды + стрессовый бросок + 5), оно терпит фиаско. Эгида может блокировать сторонние заклинания Постижения, даже в случае, если обычной аурой сопротивления они не блокируются.

Маги, не вовлекавшиеся в ритуал создания Эгиды, вычитают половину ступени Эгиды из всех своих бросков на колдовство заклинаний внутри защитного поля и из бросков на Проникновение. Заклинание, успешно преодолевшее эти преграды, оказывает нормальный для себя эффект.

Существа с параметром Мощи не могут пробраться внутрь Эгиды, если только их Мощь не больше ступени Эгиды. Божественные создания проходят беспрепятственно, но демоны, нечистая сила и магические существа останавливаются этим куполом. Приближаясь к границам Эгиды, магические существа и герметические маги слышат слабый звон в ушах. Нечисть, магические и дьявольские существа могут быть проведены под Эгиду, если они получили формальное приглашение от одного из участников ритуала Эгиды и знак, подтверждающий приглашение. В качестве знаков используются предметы, которые применялись при колдовстве ритуала, и по Закону Симпатии их наличие служит пропуском под Эгиду. Приглашенные особы не подвергаются штрафам на колдовство внутри защитного поля. Приглашение может быть отозвано или аннулировано в любой момент. Для этого не требуется отбирать знак-пропуск, не требуется даже уведомлять нежеланного более гостя. Отзыв приглашения не выдворяет гостя, если он находится под Эгидой, а просто не даст ему более войти под нее (если, конечно, этому гостю не откроет ворота его Мощь). Как только приглашение отозвано, на гостя распространяются стандартные штрафы на колдовство под Эгидой. Вопрос о приглашении или изгнании гостя должен рассматриваться одним из магов-участников ритуала, но не обязательно одним и тем же. Маг может пригласить или изгнать определенных, известных ему индивидуумов. Он не может изгнать кого-либо, о чьем приглашении он не знает.

Эгида обычно устанавливается во время зимнего солнцестояния. В это время магические поля более сильны, и после этого Эгида держится в течение целого года. Обычно вся коллегия принимает участие в ритуале установки Эгиды, и он заканчивается торжественным маршем процессии магов вокруг стен коллегии, что должно послужить укреплению защиты и боевого духа. Довольно часто коллегия проводит заседания большого совета или устраивает грандиозный пир после ритуала создания Эгиды.

Ритуал Эгиды был разработан Нотатом, первым старейшиной Братства Благоуста. Это был прорыв в магической науке, в ритуале объединились Герметическая Теория и ритуалы культа Меркурия. Собственно, поэтому Нотат и был избран преемником Благоуста. В результате ритуал получился куда более могущественным, чем должен был быть, и не нуждается в Разрушении в качестве вспомогательной дисциплины. К 1220 году изобретение Нотата распространилось, и любой Герметический маг может разработать свою версию Эгиды с вышеизложенными характеристиками. Изобретение версии с другими параметрами потребует аналогичного прорыва в науке и долгих лет исследований.

Преграда Против Дьявольского Отродья

Дальность – автор, длительность – кольцо/постоянная, зона – окружность.

Средоточие – красный коралл (+3).

При создании кольца рассказчик тайно проводит качественный бросок, прибавляет ступень заклинания и вычитает 5. Все демоны с Дьявольской Мощью, равной получившемуся числу и меньшей, чем оно, не могут пройти в пределы кольца или причинить какой-либо вред находящимся в кольце лицам. Если вы применяете заклинание повторно, второе кольцо развеивает первое, вне всякой зависимости от относительной мощности заклинаний. Некоторые маги колдуют это заклинание перед сном вокруг постели. Эта защитная конструкция предстает в виде серебристого купола. Правда, увидеть его свечение можно только под определенным углом.

Поддержка Требовательного Заклинания

Дальность – автор, длительность – диск, зона – объект.

Вы применяете эти чары к заклинанию, которое вы уже проколдовали, и поддерживаете его эффект с помощью концентрации. Теперь заклинание Метамагии будет выполнять ваши обязанности: вам больше не надо сосредотачивать свое внимание на заклинании, поскольку в течение "диамет-

ра" (двух минут) его эффект будет обеспечиваться за счет энергии Поддержки Требовательного Заклинания. Вы не можете изменить эффект первого заклинания без возобновления вашей концентрации на нем. Например, вы можете использовать "Незримую Руку" для удержания объекта в воздухе, не сосредотачиваясь на процессе, но для того, чтобы переместить объект, вам нужно будет сконцентрироваться. Стрессовый бросок на Интеллект + Концентрация 6+ должен быть произведен для применения этого заклинания в процессе действия первого (фактор сложности невелик, поскольку данное заклинание и разработано для таких случаев). Это заклинание действует только на заклинания одинаковой или меньшей ступени.

Открытие Неосязаемого Прохода

Дальность – мистическая связь, длительность – концентрация, зона – объект.

Вы можете провести магический канал от себя к некой зоне, позволяющий вам использовать любые заклинания дальности большей, чем "автор", на эту зону. Тоннель не предоставляет никакой информации о состоянии объекта или зоны на его противоположном конце – вы должны применить соответствующие заклинания, если хотите что-то увидеть. Заклинания, идущие по тоннелю, не должны превышать ступень этого заклинания – 20. Сделайте стандартный бросок на Концентрацию для поддержки сосредоточения на заклинании Открытия, как и при колдовстве других заклинаний.

Маг, обнаруживший тоннель (например, "Разоблачением Невидимого Глаза"), может забросить через него ответное заклинание, причем ему не надо концентрироваться на удержании тоннеля открытым. Если этот маг является целью вашего заклинания, считается, что он касается вас. В других случаях эффективной дальностью для него является дальность его заклинания.

Подавление Работы Волшебника

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – черный оникс (+3).

Отменяет одно заклинание, которое вы применили, но только на то время, пока вы сконцентрированы. Нарушив средоточение, вы позволяете эффекту снова вступить в силу. Ступень заклинания, которое вы подавляете, не должна превышать ступень инструмента подавления. Эффект подавленного заклинания угасает в течение одного хода, а после того, как концентрация нарушена, тратит один ход на то, чтобы возобновиться. Заклинание, которое подвергается воздействию, должно быть активным, чтобы его можно было подавить, в частности, оно не может быть вечной длительности.

Применение этого заклинания обеспечивает доступ в место, обычно заблокированное магией. Например, над дверью вашей лаборатории висит заклинание ОбЗе постоянной длительности, и для того, чтобы войти в лабораторию, вы подавляете его. Столь же часто это заклинание используется для обезвреживания и ухода от ловушек и засад. Это заклинание разработано с учетом того, что маг будет делать что-либо еще во время его действия, поэтому броски на Концентрацию гораздо легче обычного: 3+ в движении, 6+ при наличии непосредственной угрозы.

Следящая Преграда

Дальность – касание, длительность – особое, зона – объект, ритуал.

Следящая Преграда накладывает заклинание на некую зону и придерживает активацию его эффекта до момента, когда сложатся определенные в процессе ритуала простые условия. Зона применения Следящей Преграды должна присутствовать при всем ритуале от начала до конца. Когда сложатся определенные вами условия, удерживаемое заклинание сработает.

Только одна Следящая Преграда может быть наложена на один предмет или на одно существо. Ступень Преграды должна, по меньшей мере, равняться ступени сдерживаемого заклинания. Вы можете поставить на Преграду множественное заклинание, если ее ступень + 10 равна сумме ступеней заклинаний или превышает ее. Если на Следящей Преграде установлено заклинание Постижения, оно может применяться для определения момента разрядки вашей ловушки. Заклинания Познания не могут осуществлять других функций в комплексе Следящей Преграды, кроме определения соответствующих условий.

Если кто-то попытается развеять Следящую Преграду и не преуспеет в этом, сдерживаемое заклинание срабатывает. Маги Фламбо и Титала обычно накладывают на себя Следящие Преграды, удерживающие заклинания большой разрушительной силы, которые начинают действовать при насильственной смерти мага; так волшебник мстит своим убийцам и после смерти. Ритуальная природа этого заклинания обеспечивает практически безграничную продолжительность действия.

Версия заклинания с зоной "помещение" под названием Заклинание Ожидания также весьма распространена в Ордене. Оно может содержать заклинания, чья ступень не превышает ступень Заклинания Ожидания + 5. Это заклинание также является ритуальным.

Огонь

Как изменчив и опасен огонь, так непостоянны и грозны заклинания, связанные с этой формой. Маги, вознамерившиеся открыть для себя все секреты этой дисциплины, должны четко осознавать, в игру с какими силами они оказались вовлечены. Огонь могуч и опасен, он не имеет врагов и друзей, а люди для него делятся на осторожных и мертвых. Рассказчик должен помнить, что провал при бросках на заклинания или при попытках сопротивления заклинаниям Огня должны быть практически смертоносны (или, по крайней мере, причинять огромный и невосполнимый урон).

Во власти этой формы находятся такие феномены, как тепло и свет. Важно запомнить, что явление тепла может проявляться и через отсутствие тепла, поэтому заклинания, приводящие к понижению температуры, также относятся к Форме Огня.

Стандартные зоны воздействия заклинаний соотносятся с типами и размерами источников огня. Свечи, факелы и небольшие костерки – зона "предмет". Большие костры – зона "объект". Заклинание, предназначенное для поджога домов – зона "строение". Заклинание, воздействующее на большую зону огня, может оказать воздействие и на меньшую зону, если в описании не сказано обратного. Ущерб от огня обсуждается на стр. 189.

Руководство по заклинаниям Созидания Огня

Заклинания, творящие огонь, – универсальное оружие. Оно в равной степени опасно и для живых существ, и для нежити, и для домов, и для полей, и для тела, и для духа. Но те, кто играет с огнем, рискуют обжечься. Огонь не прощает ошибок!

Печати в этих заклинаниях проявляются в необычном виде, цвете или запахе, сопровождающем горение. Базовая дальность – близко, базовая длительность – мгновение, базовая зона – предмет.

Ступень 1. Воспламенение чего-либо чрезвычайно огнеопасного (масла, например). Освещение некоего пространства подобием лунного света. Умеренное нагревание предмета (теплый на ощупь).

Ступень 3. Воспламенение легко воспламеняющегося материала (к примеру, пергамена). Освещение пространства светом, эквивалентным одной свече. Нагревание объекта до горячего состояния.

Ступень 5. Создание огня, достаточного для нанесения +5 ущерба (малое пламя может воздействовать на единичную цель). Воспламенение горючего материала (сухая древесина, древесный уголь). Освещение пространства светом, эквивалентным факелу. Нагревание предмета до возможности кипятить в нем/на нем воду.

Ступень 10. Создание огня, наносящего +5 ущерба, в неестественной форме (огонь охватывает какую-то площадь кольцом, например). Создание огня, наносящего +10 ущерб. Разжигание слабо горящего материала (сырой древесины, кожи). Освещение пространства светом пасмурного дня. Нагревание предмета до красного каления.

Ступень 15. Создание огня, наносящего +10 ущерба, в неестественной форме. Создание огня с ущербом +15. Воспламенение плохо горящего материала (человеческое тело). Освещение пространства, эквивалентное естественному солнечному свету. Нагревание предмета до температуры плавления свинца.

Ступень 20. Создание огня, причиняющего +20 ущерба. Нагревание предмета до температуры, позволяющей выплавлять сталь.

Ступень 25. Создание огня, причиняющего +25 ущерба.

Ступень 30. Создание огня, причиняющего +30 ущерба.

Заклинания Созидания Огня

Ступень 1

Лунный Луч

Дальность особая, длительность особая, зона особая.

Средоточие – кварц (+5).

Вызывает мягкий свет, достаточно яркий для чтения при нем. Свет излучается из точки над магом и освещает пространство, очерченное сведенными в кольцо руками волшебника. Продолжается до тех пор, пока вы держите руки сведенными. Кварц – камень, связанный с ночным светилом.

Ступень 5

Пламенеющая Ладонь

Дальность – касание, длительность – концентрация, зона – предмет.

Средоточие – кремень (+1).

В вашей ладони, повернутой к небу, прыгают и резвятся небольшие язычки пламени, которые причиняют ущерб +10 любому другому, к кому вы прикоснетесь ладонью.

Ступень 10

Жар Кузнечного Горна

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – хризолит (+3).

Нагревает металлический предмет до состояния, при котором он может наносить ожоги. Раскаленная вещь размером со шлем или латный нагрудник причиняет +5 ущерба за один ход непосредственного контакта с кожей. В последующие ходы ущерб продолжает наноситься, но с каждым ходом ущерб уменьшается на две единицы (+3 во втором ходе, +1 в третьем). Предметы меньшего размера наносят меньший ущерб. Большинство воинов носят под броней тканевые или кожаные поддоспешники, что дает им +3 к стойкости при воздействии жара нагретого заклинанием предмета. Хризолит используется как средоточие из-за ассоциации с солнцем.

Лампа без Огня

Дальность – касание, длительность – концентрация, зона – помещение.

Средоточие – ламповое масло (+1).

Пока вы концентрируетесь, свет, приблизительно равный по интенсивности огню факела или лампы, освещает комнату. При использовании лампового масла опрыскайте им какой-либо предмет в комнате, и свет будет источать именно эта вещь. Когда заклинание применяется на свежем воздухе, вне каких-либо стен, свет озаряет пространство в 5 шагов в поперечнике.

Ступень 15

Вспышка Алого Пламени

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – предмет.

Прицельное -3.

Средоточие – кремень (+1).

Ослепительная красная вспышка происходит в воздухе, точно там, где и было вами предписано. Если вы старались навести вспышку на чье-то лицо (произведя бросок на прицеливание) и это получилось, вашей жертве необходимо произвести стрессовый бросок на Выносливость 9+. В случае неудачи она временно слепнет. Если она провалила бросок, то она остается слепой до конца дней. При временном ослеплении жертва может каждую минуту пытаться восстановить зрение простым броском на Выносливость 9+. Вспышка равна по интенсивности полуденному солнцу, также значение имеет эффект внезапности.

Роза Йербитонская снабдила свою вспышку ароматом роз. Подобный романтический компонент сопровождал эффекты всех ее заклинаний.

Ступень 20

Клинок Жестокого Огня

Дальность – шаг/близко, длительность – особая, зона – предмет.

Средоточие – кровь огнедышащего дракона (+3).

Пускает пламя по лезвию металлического клинка. Пламя удваивает параметр ущерба данного клинка (или добавляет +6, выбирается большее значение). Также это пламя может стать причиной пожара. Через полчаса клинок раскаляется и начинает плавиться. Как только это случается, заклинание перестает работать. Человек, применяющий пламенный клинок, должен носить перчатки, поскольку рукоять нагревается до такой степени, что голыми руками ее не удержать. Применяя кровь дракона в качестве средоточия, окропите ею клинок. Модификатор средоточия +3 добавляется и к ущербу, наносимому клинком, поскольку пламя становится более горячим и бурным.

Огненный Дротик

Дальность – особая, длительность – мгновение, зона – объект.

Прицельное +1.

Средоточие – дротик (+1).

Двухфутовый толстый язык пламени в виде копья слетает с ваших рук (уничтожая при этом средоточие заклинания), имея потенциал нанести ущерб +25. За каждый шаг, отделяющий вас от цели, из мощности огненного пил ума вычитается единица ущерба. Через двадцать пять шагов пламенное копье исчезает, поэтому эффективнее всего бить в упор.

Ступень 25

Дуга Огненной Ленты

Дальность – особая, длительность – мгновение, зона – группа.

Средоточие – желтый бриллиант (+1).

Дюжина разноцветных пламенных лент вылетает из ваших рук и отдаляется на 15 шагов, образуя сектор в 60 градусов. Все, кто оказался в секторе "обстрела" лентами, получают +20 ущерба; ущерб уменьшается на единицу за каждый

шаг расстояния между вами и одной из целей. Пространство, накрываемое лентами, столь велико, что броски на прицеливание требуются только в особых обстоятельствах. Человек, видящий приближение лент и осознающий, чем это грозит, может прижаться к земле, получая, таким образом, только половину положенного ущерба. Для того, чтобы проделать такой маневр, надо произвести стрессовый бросок на Проворство – нагрузка 18+, причем к результату добавляется по единице за каждый шаг дистанции между магом и его проворной целью. Если попытка избежать огненного удара привела к провалу, жертва получает еще на +5 ущерба больше. Желтый бриллиант ассоциируется с солнцем.

Ступень 35

Шар Адского Пламени

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Прицельное – 0.

Средоточие – сердце огнедышащего дракона (+3).

В вашей руке возникает огненный шарик размером с яблоко. Бри броске шара в точку в пределах дальности действия заклинания он взрывается. Стоит ему встретить препятствие на своем пути, как огненный взрыв огромной мощности потрясает округу. Объект, с которым шар столкнулся, получает +30 ущерба. Те, кто находится в пяти шагах от эпицентра взрыва и смотрят в его сторону, должны сделать стрессовый бросок на Выносливость 12+ или ослепнуть на один ход (или навсегда при провале). Вы можете держать шар в руке не дольше трех ходов, а потом вы либо кидаете его, либо он пропадет.

Марий Тремерский сопроводил взрыв своих адских шаров оглушительным грохотом. Он вообще любитель заявить о своем присутствии, да так, чтоб об этом сразу узнавала вся округа.

Стена Окружающего Огня

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Прицельное 0.

Средоточие – "кошачий глаз" (+1).

Создает кольцо пламени 6 футов в высоту. Для точного окружения кого-либо огнем необходим бросок на прицеливание. Кольцо начинается с радиуса в один шаг, но вы можете сузить его до радиуса верстового столба, а можете расширить до радиуса, равного трем шагам, если вы сконцентрируетесь и не забудете применить при колдовстве вспомогательную дисциплину Управление. Кто-либо, проходящий сквозь огонь стены, получает +20 ущерба. Центр кольца переместить нельзя. "Кошачий глаз", драгоценный камень, связан с солнцем.

Руководство по заклинаниям Постижения Огня

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – концентрация, базовая зона – предмет.

Ступень 4. Определение одного свойства огня. Определение местонахождения огня.

Ступень 5. Определение всех обычных свойств огня. Предупреждение обо всех горящих объектах в определенной зоне. Видение огня, с которым у вас есть мистическая связь.

Ступень 10. Определение всех обычных свойств пепла. Видение огня, с которым вы имеете мистическую связь, и всего того, что он освещает.

Ступень 15. Зрение, позволяющее смотреть сквозь огонь (при наличии дыма необходима вспомогательная дисциплина Воздух). Постижение магических свойств огня.

Ступень 25. Разговор с огнем.

Заклинания Постижения Огня

Ступень 5

Сказки Пепла

Дальность – касание/близко, длительность – концентрация, зона – предмет.

Средоточие – сапфир (+3).

Позволяет вам видеть, чем же изначально был тот пепел, которого вы касаетесь, когда и как был сожжен этот предмет. Последние два вопроса получают ответы в виде знаков и отметин на самом пепле. Сожженный предмет должен быть небольшого размера (таким, чтобы его можно было удержать на протянутой руке); в противном случае никаких сведений вы не получите.

Тени Былых Костров

Дальность – автор/видимость, длительность – концентрация, зона – помещение.

Средоточие – кусок угля (+1).

Позволяет вам определить место, где за последний лунный месяц полыхал огонь. Каждое применение заклинания позволяет вам определить одно место, посещенное огнем, наиболее свежее. Легкое красное мерцание появляется там, где кто-то сжигал пергамен или пытался поджечь дом. Заклинание не позволяет видеть прошлое, оно лишь отслеживает следы огней. Заклинание можно использовать и за пределами помещения, тогда местоположение костра или применения огненного заклинания определяется только в пределах пространства, равного среднему помещению (объем пространства определяет рассказчик).

Ступень 20

Свечение Тепла

Дальность – автор, длительность – заря/луна, зона – поле зрения.

Средоточие – "кошачий глаз" (+3).

Позволяет видеть тепло предметов и существ, при условии, что их температура больше температуры человеческого тела или равна ей. Превосходное средство для прогулок в темноте, но подлинного чувства зрения это заклинание не заменит.

Ступень 25

Слова Мерцающего Пламени

Дальность – шаг/близко, длительность – концентрация, зона – предмет.

Средоточие – пепел во рту (+3).

Позволяет вам говорить с огнем, хаотичным и рассеянным собеседником. Поддержать его интерес к общению с вами можно обещанием добавления топлива. Огонь обычно знает, что он сжег, но до всего остального ему, как правило, нет дела.

Ступень 35

Глаз Далекого Костра

Дальность – мистическая связь, длительность – концентрация, зона – объект.

Позволяет вам видеть огонь величиной до большого лагерного костра, с которым у вас есть мистическая связь. Вы также видите все, что данный огонь освещает.

Руководство по заклинаниям Обращения Огня

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – концентрация, базовая зона – объект.

Ступень 3. Изменение одной характеристики огня в пределах зоны (усиление дыма, увеличение яркости, снижение жара и т.д.)

Ступень 4. Превращение огня в другой естественный огонь (с изменением всех или некоторых характеристик огня).

Ступень 5. Изменение огня таким образом, что в нем проявляется некая неестественность (цветные языки пламени, пахнущий розами дым и т.д.); для этого могут потребоваться вспомогательные дисциплины.

Ступень 10. Полностью неестественные изменения огня (пляска огня принимает форму танцующих людей, а потрескивание горящих бревен складывается в мелодии и ритмы); для этого часто требуются вспомогательные дисциплины.

Ступень 15. Превращение огня в нормальный воздух (вспомогательная дисциплина – Воздух).

Ступень 20. Превращение огня в естественное твердое вещество (Земля). Превращение огня в слегка неестественную газообразную смесь.

Ступень 30. Превращение огня в естественную жидкость (Вода). Превращение огня в крайне неестественную газообразную смесь.

Заклинания Обращения Огня

Ступень 5

Многоцветное Пожарище

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – рубин (+5).

Калейдоскопическая смена цветов пламени костра в течение нескольких секунд может ослепить на один ход всех, кто смотрел на заколдованный вами костер, если потенциальные жертвы не сделают стрессовый бросок на Выносливость 6+.

Ступень 10

Пляска Огня и Дыма

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – разноцветные вымпелы (+3).

Из костра вырываются разного цвета клубы дыма, слышатся противоестественные звуки, вырываются замысловатые языки пламени. Те, кто сидит возле костра, могут впасть в задумчивость, панику или ужас от лицезрения такой картины. Пляска Огня и Дыма может поджечь то, что лежит рядом и хорошо горит, а также слегка поджарить – до небольших волдырей – лодырей и глупцов, которые поленились или не догадались отойти дальше двух шагов от костра.

Рой Голодных Искр

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – жалящее насекомое (+1).

Вспомогательная дисциплина Управление.

Превращает огонь в рой маленьких – размером с крупное насекомое – огненных шаров, летающих в округе и нападающих по вашему приказу. Их точечные жгучие удары заставляют тех, кто находится не далее семи шагов от огня, вычитать из всех бросков штраф (-3) и делать в случае небрежности, два лишних провальных броска. Применяя средоточие, вы кидаете его в костер.

Ступень 15

Полыхающая Темница

Дальность – шаг/большая, длительность – заря, зона – объект.

Средоточие – небольшая железная клетка (+1).

Костер превращается в "темницу", принимая форму миниатюрного замка. Брошенный в нее человек не сгорает, но при попытке вырваться получает +25 ущерба.

Ступень 25

Заточение Огня

Дальность – шаг/близко, длительность – заря/постоянная, зона – отдельная.

Вспомогательная дисциплина – Земля.

Превращает жар и пламя большого костра в маленький и очень твердый предмет, например драгоценный камень или кусок металла. Если предмет разбить, сломать, распилить и т.д., пламя вернется, но быстро угаснет, если не найдет топлива.

Ступень 35

Замершее Ледяное Пламя

Дальность – близко/видимость, длительность – особая, зона – строение.

Средоточие – капля от водяной элементали (+3).

Вспомогательная дисциплина – Земля.

Превращает огонь размером с небольшой дом в кусок или глыбу льда. Прекрасные ледяные скульптуры застывших языков пламени радуют глаз, пока не начинают таять. Когда лед растает наполовину, огонь разгорается снова, но, есть вероятность, что он не распространится из-за общей сырости вокруг.

Руководство по заклинаниям Разрушения Огня

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – мгновение (уничтоженные объекты не восстанавливаются иначе, как в ходе естественного развития событий), базовая зона – предмет.

Ступень 3. Значительное уменьшение освещенности пространства.

Ступень 4. Полное изгнание всего света с определенного пространства.

Ступень 5. Тушение огня, остужение пепла. Охлаждение объектов.

Ступень 10. Сильное охлаждение объектов. Уничтожение одного аспекта огня (например, жары или света).

Заклинания Разрушения Огня

Ступень 15

Упокоение Свирепого Пожара

Дальность – шаг/большая, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – хризолит (+5).

Уничтожение жара костра, который, впрочем, продолжает гореть, доедая те дрова, которые уже занялись. Пламя не распространяется и не может повредить чему бы то ни было, кроме того, что уже горит. Хризолит в процессе колдовства необходимо разбить или уничтожить другим образом. Разложив новый костер на месте прежнего, вы сможете нормально разжечь его, так как заклинание на него уже не будет действовать.

Ледяное Прикосновение Зимы

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – гранат (+5).

Жертва чувствует холод и теряет тепло тела. Неудача стрессового броска жертвы на Выносливость 9+, приводит к тому, что она теряет степень бодрости. Уничтожение в процессе колдовства граната, камня-защитника от болезней, симпатически помогает заклинанию.

Ступень 20

Зов Северного Мороза

Дальность – шаг/большая, длительность – мгновение, зона – помещение.

Средоточие – гранат (+3).

Остужает воздух в комнате или в десятишаговой зоне при колдовстве на открытой местности. Снижение температуры совсем чуть-чуть не доходит до точки замерзания нормального человека. Все неодушевленные предметы промерзают насквозь, покрываясь инеем. Все живые существа (за исключением мага, если он воспользовался при колдовстве вспомогательной дисциплиной Управление) теряют одну степень бодрости и производят стрессовый бросок на Выносливость 6+, чтобы не потерять вторую степень. Огонь под влиянием резкой смены температуры уменьшается: большие костры дают теперь столько жара и света, сколько в нормальных условиях его дает факел, разбушевавшийся в комнате пожар уменьшается до размеров костра, а огонь небольших костров и меньших форм просто исчезает.

Ступень 30

Тьма Бездонного Колодца

Дальность – шаг/большая, длительность – кольцо/постоянная, зона – окружность.

Средоточие – черный оникс (+1).

Уничтожает свет в выбранной зоне. Теперь создать в ней источник света можно только заклинанием не меньше 25 ступени. Колдуя это заклинание, маг обычно сжимает руку в кулак, иногда держа в ней черный оникс, и свет, словно живое существо, устремляется к магу, скрываясь в его кулаке.

Ступень 35

Затмение Дневного Светила

Дальность – видимость, длительность – диск, зона – границы, ритуал.

Для указанной территории наступает солнечное затмение, и становится темно, как безлунной ночью. Темнота наступает внезапно, и суеверные люди склонны впадать в панику, особенно если они видят нормальный солнечный день за пределами затемненной территории.

Руководство по заклинаниям Управления Огнем

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – концентрация, базовая зона – предмет.

Интенсивность огня влияет на степень сложности управления им. Добавляйте (бонус ущерба данного вида огня – 5) к ступени заклинания, если хотите контролировать огонь данного вида.

Ступень 5. Управление огнем в естественных пределах (например, изменение направления распространения).

Ступень 10. Управление огнем слегка необычным образом (предотвращение возгорания чего/кого-либо).

Ступень 20. Совсем необычное управление огнем (создание танцующей человеческой фигуры из огня, например).

Заклинания Управления Огня

Ступень 5

Прыжок Факельного Пламени

Дальность – шаг/близко, длительность – мгновение, зона – предмет.

Прицельное – 0.

Средоточие – "кошачий глаз"(+5).

Часть пламени, равная огню факела, начинает дрожать, дергается несколько секунд, а затем прыгает на 10 футов в любом направлении. Для поражения особой цели необходим бросок на прицеливание. Пламя остается в точке удара и распространяется из нее при наличии горючего материала. В противном случае оно вскоре исчезает, нанося ущерб +5.

Ступень 10

Прыжок Разведенного Костра

Дальность – далеко/видимость, длительность – концентрация, зона – особая.

Средоточие – кварц (+5).

Собирает лунное сияние и свет звезд в один вертикальный столб мягкого, серебристого света, движущийся в соответствии с вашим руководством. Свет столба почти равен солнечному (если луна в данный момент на небе) или лунному (если луны нет). Столб освещает территорию в 15 шагов в поперечнике. Если небо затянуто облаками, заклинание не действует. Заклинание применимо только под ночным небом.

Ступень 20

Столб Ночного Неба

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Прицельное +2.

Средоточие – "кошачий глаз" (+3).

Огонь целого костра прыгает на 10 шагов в любом направлении и горит там, если находит топливо, или угасает без дров. Если есть цель, которую вы хотите поразить прежде других, сделайте бросок на прицеливание. Пламя наносит +10 ущерба.

Ступень 25

Растекающийся Огонь

Дальность – видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – рубин (+3).

Это заклинание заставляет огонь с дикой скоростью и силой разбегаться от своего источника во все стороны по поверхности земли. Огонь отбегает не дальше, чем на 10 шагов, но немедленно поджигает любой горючий материал на своем пути. Изначальный костер гаснет, но заклинание и без него может стать источником крупного пожара. Пламя причиняет от +5 до +20 ущерба в зависимости от размеров первичного огня.

Защита от Жара и Пламени

Дальность – касание/близко, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – чешуйка огнедышащего дракона (+3).

Жар и пламя останавливаются в шаге от объекта заклинания. Огонь интенсивности меньшей, чем пожар жилого дома, повредить защищаемому заклинанием существу или предмету не может. Объект заклинания получает +15 к стойкости против ущерба, связанного с огнем. Огонь, уступающий по ярости пожару, что приблизительно равно +15 ущербу, пробить защиту не может. Он расступается при приближении заколдованного объекта и смыкается вновь по его удалении.

Плоть

Заклинания формы Плоть работают с человеческими и человекоподобными телами, а также со всеми аспектами жизни, связанными с функционированием организма. Многие представители нечистой силы имеют достаточное число общих с человеком черт в строении тела, чтобы подпадать под воздействие заклинаний этой формы.

Руководство по заклинаниям Созидания Плоти

Многие заклинания Созидания Плоти становятся особенно полезны при их модификации с помощью чистой энергии для оказания постоянного, а не временного эффекта. Без применения дополнительной энергии заклинание, останавливающее кровотечение и затягивающее раны, будет действовать только до захода или восхода солнца. Когда кроваво-красный диск пересечет линию горизонта на востоке или на западе, ваши раны откроются вновь. Окончательное исцеление раны возможно только при добавлении чистой энергии в ваше заклинание. Если другие замечания отсутствуют, исцеляющие заклинания, применяемые без дополнения чистой энергией, приостанавливают все процессы, связанные с ранением: состояние больного не меняется ни в лучшую, ни в худшую сторону. По истечении срока действия заклинания вы столкнетесь с раной столь же свежей, сколь кровоточащей и болезненной она была за секунду до начала действия заклинания. Ни одно герметическое заклинание не способно восстанавливать потерянные степени бодрости.

Заклинания Созидания Тварей могут дать вам новые идеи для разработки заклинаний Созидания Плоти. Примите во внимание, что заклинания создания человеческих частей тела и трупов на пять ступеней выше, чем соответствующие заклинания Тварей, а все из-за относительной сложности человеческого организма.

Базовая дальность – касание, базовая длительность – заря, базовая зона – объект.

Ступень 5. Предотвращение разложения тела.

Ступень 10. Создание полного человеческого трупа. Стабилизация одного ранения.

Ступень 15. Остановка развития болезни.

Ступень 20. Исцеление одной степени здоровья.

Ступень 25. Исцеление ущерба от яда или болезни.

Ступень 30. Восстановление утраченной конечности. Исцеление двух степеней здоровья.

Ступень 35. Исцеление четырех степеней здоровья.

Ступень 40. Исцеление всего ущерба, нанесенного телу.

Ступень 50. Возвращение "жизни" в труп (ритуал) – см. "Тень Истинной Жизни".

Заклинания Созидания Плоти

Общая ступень

Освобождение Проклятой Плоти

Дальность – касание/близко, длительность – вечность, зона – объект, ритуал.

Нейтрализует или обращает во благо все эффекты (кроме смерти) злотворных и губительных заклинаний Плоти, если ступень этого ритуала не меньше ступени враждебного заклинания.

Ступень 10

Закрытие Раны

Дальность – касание/близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – объект.

Средоточие – паутина (+3).

Вы накладываете руки на рану или производите над ней пассы, и рана магическим образом сама собой перестает кровоточить и закрывается. Если вы нашли кусочек паутины, положите его на рану, и он исчезнет, когда рана затянется. Любые последующие броски на восстановление, требующиеся в связи с ранением, проводятся с бонусом +1.

Изгнание Разлагающего Гноя

Дальность – касание/близко, длительность – луна/постоянная, зона – объект.

Средоточие – частица предохраненной от порчи плоти (+3).

Предотвращает разложение человеческого тела или отсеченных частей тела. Некроманты применяют это заклинание для предохранения от разложения оживляемых ими трупов.

Ступень 15

Очищение Ослабленной Плоти

Дальность – касание, длительность – заря/неотъемлемое, зона – объект.

Средоточие – мешочек с целебными травами (+3).

Останавливает развитие любой естественной болезни, кроме пандемических инфекций. Не исцеляет уже полученный ущерб и не может бороться с такими ужасными заболеваниями, как, например, проказа.

Ступень 20

Благословенная Рука Лекаря

Дальность – касание/близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – объект.

Средоточие – кровь-камень (+3).

Существо, к которому прикасается маг, может восстановить потерянную степень здоровья, если произведет стрессовый бросок на Выносливость 3+. К результату броска можно добавить показатель Целительства, если кто-то, обладающий этим умением, успешно обработал ранения жертвы. Также не забудьте вычесть из результата броска обычный штраф за ранение. Заклинание не исцеляет ущерба, полученного от яда или болезни.

Ступень 25

Восстановление Изуродованной Плоти

Дальность – касание/близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – объект.

Средоточие – гранат (+1).

Устраняет калечащий, уродующий или болезнетворный эффект любого яда, любой болезни или преждевременного старения. Эффекты, связанные с естественным старением, воздействию заклинания не поддаются. Гранат (камень) обладает репутацией действенного помощника в борьбе с болезнями и другими напастями.

Ступень 30

Приращение Отсеченной Конечности

Дальность – касание/близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – объект.

Средоточие – цветущий подорожник (+1).

Конечность, как-либо отделенная от тела, может быть приращена на место, но любое разложение, постигшее конечность за время пребывания в отрыве от родного тела, остается после присоединения к суставам, мышцам и сухожилиям. Если конечность была отделена от тела в течение одного дня, после приращения она будет заметно слабее второй, не отделявшейся конечности. Если между моментами потери и обретения руки или ноги прошла неделя, приращение мало поможет положению – конечность будет почти бесполезным придатком, а в некоторых случаях может даже заразить своего хозяина. Коль скоро хозяин неосмотрительно позволил прирастить на прежнее место подгнившую конечность, он должен произвести стрессовый бросок на Выносливость 6+ или потеряет степень здоровья. Если конечность была отделена от тела более двух недель, она не будет действовать, как бы искусно маг ни пытался ее прирастить.

Подорожники расцветают только в июле и только в заколдованных лесах, где обитает нечисть.

Ступень 40

Вливание Сил и Здоровья

Дальность – касание/близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – объект.

Средоточие – камешки из копыт единорога (+3).

Исцеляет весь ущерб, нанесенный человеческому телу, со скоростью одна степень здоровья в ход. Вы должны постоянно поддерживать заклинание своей концентрацией на протяжении всех необходимых ходов. Исцеляемый должен быть накрыт плащом, одеялом, попоной и т.п.

Ступень 50

Целебное Излучение Лекаря

Дальность – особая, длительность особая, зона – кольцо, ритуал.

Раз в ход каждое существо в пределах кольца делает стрессовый бросок 3+ и, в случае его удачи, восстанавливает одну степень здоровья. Если кому-то не повезло, и результатом броска был провал, теряется одна степень здоровья. Заклинание полезно для сражений на ограниченном пространстве, для защиты лагеря, при обороне коллегии, хотя количество энергии, необходимое для эффективной работы заклинания, довольно велико. Кольцо держится до следующего заката или восхода. Раны остаются исцеленными в течение длительности "заря", если маг не тратил чистую энергию на то, чтобы изменить длительность заклинания на "вечность".

Ступень 75

Тень Истинной Жизни

Дальность – шаг, длительность – постоянство, зона – объект, ритуал.

Дарует трупу некую видимость жизни. Во время ритуала труп подвергается воздействию исцеляющих заклинаний, что важно, поскольку, вернувшись к жизни с прежними ранами, бывший труп сразу опять станет. За каждый день, который человек был трупом, сделайте бросок на старение. Когда ритуал завершен, бросьте кость для определения степени успеха вашей попытки:

1 – тело разлагается;

2 – в тело вселяется демон, фэйри или другое сверхъестественное существо;

3 – неразумный и бесполезный ходячий труп;

4 – 5 – мертвяк, обладающий задатками чутья и способностями (параметры которых не могут быть выше 3);

6 – 7 – еще более разумное существо, со способности на среднем человеческом уровне; 8 – существо с возможностью мысли и анализа, но не имеющее задатков личности, и близкое к опасному безумию;

9 – 10 – человек с мыслями и волей к действиям, но без сформировавшейся личности.

В любом случае, оживленное существо не является по-настоящему живым и не получает пунктов опыта. Независимо от возраста, в начале каждого года оживленное существо должно производить бросок на старение. Это самый совершенный метод возвращения мертвых к жизни, имеющийся в распоряжении Ордена Гермеса.

Руководство по заклинаниям Постижения Плоти

Печати проявляются в предоставлении информации странным или причудливым образом. Базовая дальность – видимость, базовая длительность – мгновение, базовая зона – объект.

Ступень 5. Получение самой общей информации о теле.

Ступень 10. Получение особой информации о теле.

Ступень 15. Обнаружение существа, с которым имеется мистическая связь.

Ступень 20. Получение всей полезной информации о теле.

Ступень 25. Беседа с мертвым телом.

Заклинания Постижения Плоти

Общая ступень

Раскрытие Истинного Обличья

Дальность – видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – четырехлистный клевер (+3).

Вы видите истинную, изначальную форму существа, которое сменило или замаскировало ее. Это заклинание помогает проникать сквозь обычные средства маскировки, если использовано на 10 ступени, и разоблачать магические трюки, созданные магией ступени меньшей или равной ступени настоящего заклинания. Четырехлистный клевер всегда помогал своему счастливому обладателю видеть скрытое и потаенное.

Ступень 5

Знахарский Глаз

Дальность – видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – гранат (+1).

Определяет общий уровень здоровья человека. Особые недуги и следы пагубных воздействий видны как желтые области на теле осматриваемого пациента. Стрессовый бросок на Наблюдательность + Целительство позволит вам определить необычное заболевание. Фактор сложности определяется в зависимости от редкости заболевания.

Ступень 10

Познание Сокрытых Изъянов

Дальность – видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – сапфир (+5).

Вы в состоянии найти любой физический изъян в организме человека или существа, на которое смотрите. Вы должны обладать звеном мистической связи с этим человеком или существом. Сапфир наделит вас мудростью, если недостаток опыта помешает вам в работе.

Ступень 15

Шепот Врат Чистилища

Дальность – шаг/близко, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – бирюза (+3).

Вспомогательная дисциплина – Дух.

Вы можете переговариваться через барьер (образно называемый "вратами"), который поставлен Создателем между миром живых и миром мертвых. Переговоры вы можете вести с мертвым, чей труп еще не достиг состояния скелета. Вы не способны общаться с трупом, похороненным по всем церковным обрядам, с душою, отправившейся прямиком на Небеса (обычно это души святых или умерших за дело Церкви). Душа, с которой вы общаетесь, вовсе не обязана говорить вам правду; вы можете попытаться припугнуть ее чем-либо или обманом выведать какую-либо информацию. Голос мертвеца слышен и вашему ближайшему окружению. Бирюза – камень некромантов; умудренные опытом простолюдины спасаются бегством от людей с такими украшениями.

Ступень 20

Поиск Следов Ближнего

Дальность – мистическая связь, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – перо из подушки объекта заклинания (+4).

Устанавливает местонахождение определенного человека. Для применения заклинания вам нужна карта и мистическое звено. По окончании колдовства, вы двигаете свой палец по карте со скоростью обследования 1 квадратный фут кар-

ты в час. Когда ваш палец проходит через место на карте, в котором сейчас находится искомый человек, вы чувствуете его присутствие. Если человека нет на территории, которую изображает карта, никаких ощущений не последует. Вы, таким образом, устанавливаете местонахождение с точностью, зависящей от масштаба карты и толщины вашего пальца. Одно применение заклинания позволяет исследование одной карты. Похожее заклинание позволяет вам искать мертвое тело ("Поиск Зловонных Следов Мертвеца").

Ступень 30

Мистический Глаз Заклинателя

Дальность – мистическая связь, длительность – особая, зона – особая.

Средоточие – глаз грифона (+3).

Вспомогательная дисциплина – Иллюзия.

Позволяет вам увидеть определенную личность и то, что находится в одном шаге от нее. Образ достаточно четкий и позволяет читать, допустим, свиток, который держит означенная персона. Видение продолжается в течение часа или до нарушения концентрации. На расстоянии больше 100 миль образ затуманивается и теряет четкость. Каждая пешка чистой энергии, примененная в колдовстве, увеличивает радиус эффективной связи на 50 миль.

Руководство по заклинаниям Обращения Плоти

Эти заклинания изменяют людей. Есть благотворные заклинания для применения на себя и своих соратников, а есть вредоносные эффекты для воздействия на противника.

Обращение обычно не полностью отбрасывает первичный облик. Что-то от оригинала всегда остается. Если вы превратите однорукого толстяка в волка, волк будет толстым, трехлапым и именно волком, а не волчицей.

Превращение может иметь еле ощутимый (но порой весьма драматический) постоянный эффект. Если кто-то месяц провел в форме животного, он начинает думать и действовать, как зверь. Со временем слабовольный оборотень может вообще потерять себя как человеческую личность. Люди, подвергшиеся превращению, могут приобретать – на время или навсегда – некоторые звериные привычки. Превратившись в зайца и обратно, человек может унаследовать любовь к моркови и несуразно большие уши. Трансформация – опасная вещь!

Заклинания Обращения Плоти не могут повлиять на человеческий разум, поэтому интеллект и знания человека при превращениях остаются в неприкосновенности. Маги могут применять заклинания в животной форме, но получают стандартный штраф -15 к броскам на заклинание за колдовство без использования голоса и рук. Превращенный человек получает все способности, которыми владеет данное животное, но ему придется потратить как минимум день, чтобы освоиться с их применением.

Для превращения снаряжения вместе с телом требуется помощь вспомогательных дисциплин. Например, для кожаной одежды вам нужны Твари, для жидкостей – Вода, для керамических и металлических изделий – Земля. Снаряжение объекта трансформируется только в случае, когда оно действительно надето на объект (и при этом не сковывает заметным образом его движений), а не просто находится в его руках. Надетое снаряжение может и не трансформироваться по причине того, что вы не воспользовались необходимой вспомогательной дисциплиной или рассказчик решил, что эта деталь не является существенной частью снаряжения. Не превращенное снаряжение грудой осыпается на землю.

Когда вы находитесь под влиянием одного из ваших собственных заклинаний перемены облика, вы можете вернуться к изначальному состоянию путем концентрации, после чего заклинание завершается.

Базовая дальность – касание, базовая длительность – заря, базовая зона – объект.

Ступень 5. Изменение малой части тела (глаза, уха, горла, носа и т. д.).

Ступень 10. Изменение конечности.

Ступень 15. Изменение лица.

Ступень 20. Полное изменение внешности или размера (объект остается в человеческом обличье). Увеличение сопротивления тела урону (+5 к стойкости).

Ступень 25. Превращение человека в зверя или пресмыкающееся (вспомогательная дисциплина Тварей).

Ступень 30. Увеличение сопротивления тела урону (+10 к стойкости).

Ступень 35. Превращение человека в птицу или рыбу (Твари).

Ступень 40. Превращение человека в твердый неодушевленный объект (Земля). Превращение человека в растение (Травы).

Ступень 45. Превращение человека в бесплотный объект (Воздух).

Заклинания Обращения Плоти

Ступень 5

Проклятый Глаз Дьявола

Дальность – касание/близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – объект.

Средоточие – неестественно большое глазное яблоко (+3).

Увеличивает глаз жертвы, искажая лицо и делая облик пугающим.

Кошачьи Глаза

Дальность – касание, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – кошачья шерстинка (+3).

Вспомогательная дисциплина – Твари.

У объекта заклинания глаза становятся кошачьими, позволяя ему видеть в темноте, но не в абсолютной тьме. Например, он видит при свете звезд, а в глубоком беспросветном подземелье видеть неспособен.

Ступень 15

Обманная Личина

Дальность – касание/близко, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – песок из-под копыта пооки (+5).

Черты лица объекта преображаются соответственно вашим желаниям. Лицо остается человеческим.

В версии Кралиана Тремерского новый облик всегда был по возможности скромным и непритязательным. Поока – хобгоблин, способный превращаться в человека. Их племя обитает в заколдованных лесах.

Ступень 20

Ручка Младенца

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – локон волос с головы младенца (+1).

Рука жертвы заклинания съеживается вдвое, становясь короткой и толстой, как у малого ребенка.

Противоестественные Рост и Уменьшение

Дальность – касание/близко, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – сердце великана (+5).

Добавляет +1 к размеру человека или снижает этот показатель на один или два пункта. Лишняя единица, добавленная к размеру, приводит к модификаторам +1 к стойкости, +1 к Силе, -1 к Защите и приобретению дополнительной степени

здоровья. Каждый пункт, на который снижен размер, дает обратный эффект.

Ступень 25

Медвежья Стойкость

Дальность – автор/касание, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – сердце медведя (см. ниже) (+3).

Вспомогательная дисциплина – Твари.

Ваша плоть становится менее восприимчива к физическим воздействиям. Вы получаете +10 к стойкости до тех пор, пока при броске на стойкость не произойдет провал или пока срок действия заклинания не истечет. Если длительность заклинания – год, то при провале броска на стойкость вы утрачиваете Медвежью Стойкость, но временно: после очередного захода или восхода солнца необычайная стойкость вновь вернется к вам. Ваша кожа под воздействием этого заклинания становится твердой и нечувствительной; в этой связи все броски на действия, связанные с осязанием и изящными работами (взлом замков, например) производятся со штрафом -3.

В качестве средоточия используется сердце черного медведя из заколдованного леса. Такие медведи, как правило, являются слугами нечисти.

Одеяние из Волчьей Шкуры

Дальность – касание/близко, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – волчий зуб (+3).

Вспомогательная дисциплина – Твари.

Вы накидываете на себя или на кого-либо другого волчью шкуру и превращаетесь или превращаете этого человека в волка (человек сам должен хотеть превращения, иначе заклинание не сработает). Новосозданный волк может вернуться в человеческое обличье по желанию, прервав заклинание. Перед колдовством заклинания вам необходимо, разумеется, добыть шкуру волка; обратите внимание: шкура не является средоточием, она всегда необходима для заклинания, а в качестве средоточия используется волчий зуб.

Ступень 30

Одеяние из Черных Перьев

Дальность – автор/касание, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – накидка из перьев ворона (+0).

Вспомогательные дисциплины – Твари, Воздух.

Вы надеваете накидку из перьев ворона на себя или при использовании чистой энергии на кого-либо другого, и человек превращается в ворона. В человеческий облик можно вернуться когда угодно, но заклинание закончит действовать.

Ступень 35

Проклятие Цирцеи

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/постоянная, зона отдельная.

Средоточие – мандрагора (+3).

Вспомогательная дисциплина – Твари.

Заклинание превращает человека в свинью. Жертва может предотвратить обращение стрессовым броском на Выносливость 9+. Мандрагору, иначе "корень Цирцеи", можно найти в заколдованном лесу или в месте, где был убит человек (например, мандрагора часто вырастает под деревом, использованным в качестве виселицы).

Терпение Столетнего Древа

Дальность – автор/касание, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – ветвь дерева (+3).

Вспомогательная дисциплина – Растения.

Вы превращаете себя (или кого-либо иного, если применяете чистую энергию) в дерево 12 футов в высоту и со стволом 1 фут в обхвате. Цель может чувствовать только наиболее существенные перемены, например, смену дня и ночи, сильные ветры, непосредственные воздействия на дерево. По желанию человек может вернуться к исходному облику, прервав заклинание. Пребывая в обличье дерева, человек не исцеляет ран и не восстанавливает степеней бодрости. Ветвь дерева определяет тип растения, в которое вы превратитесь.

Ступень 40

Бесплотный Сгусток Тела

Дальность – автор/касание, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – толченый агат (+1).

Вспомогательные дисциплины – Вода, Воздух.

Вы превращаетесь в сгусток тумана приблизительно человеческих размеров. Вы можете плыть по воздуху с вашей обычной прогулочной скоростью, можете видеть и слышать то, что вокруг вас происходит. Вы можете проникать сквозь трещины и щели, но не способны проходить через монолитные препятствия (качественно выложенную каменную стену, например). Вы способны вернуться в человеческий облик, когда захотите, и заклинание при этом перестанет действовать. В виде тумана ваши перемещения подвластны дуновениям ветра. Агатовым порошком надо посыпать себя в процессе колдовства, и когда он осядет на вас, вы превратитесь в туман.

Жидкая Призрачная Плоть

Дальность – автор/касание, длительность – заря/постоянная, зона – индивидуальная.

Средоточие – вода растаявшего льда или снега (+3).

Вспомогательная дисциплина – Вода.

Вы превращаетесь в водяной сгусток объемом одна пинта за фунт веса. Вы можете удерживать получившуюся из вас воду до тех пор, пока кто-нибудь не решит отпить или иным образом отделить часть вашего водяного воплощения от целого. Вы можете медленно струиться по земле, огибая возвышения – в гору вам не подняться. Вы можете слышать и осязать то, что вас касается и до чего дотрагиваетесь вы, воспринимать температуру окружающей среды. Вы можете в любой момент снова стать человеком, прервав заклинание, когда вам будет угодно. Если значительная часть вашего водяного тела отделена от большей части тела, вы не сможете вернуться в человеческое обличье. В этом случае вы погибнете, когда срок заклинания истечет (или лишитесь части тела по решению рассказчика).

Ступень 45

Терпение Тысячелетней Скалы

Дальность – автор/касание, длительность – особая, зона – объект.

Средоточие – часть тела земной элементали (+3).

Вспомогательная дисциплина – Земля.

Вы можете войти в скалу, превышающую ваш размер, по меньшей мере, вдвое, и стать ее частью. Находясь в скале (или другом каменном образовании), вы можете слышать, что происходит вокруг вас, но применять другие чувства не в состоянии. Заклинание длится, пока вы находитесь внутри камня, а выйти из него вы можете там, где вошли, в любой удобный для вас момент. Вы не нуждаетесь в питье и еде, но старение не оставляет вас и в каменной форме. Восстановление степеней бодрости и здоровья идет в камне вдвое медленнее. Вспомогательные дисциплины колдовства зависят от предметов, которые вы собираетесь взять с собой в каменное заточение.

Ступень 50

Туманы Перемен

Дальность – особая, длительность – особая, зона – особая; ритуал.

Вспомогательные дисциплины – Твари, Воздух.

С колдовством этого заклинания по всей округе поднимается ветер, и клочья тумана начинают стелиться по лощинам,

лесам и полям. Время от времени туманное облако обволакивает человека, и он теряет способность двигаться. Через несколько секунд ветер разгоняет туман, а человек остается недоумевать, почему он стоит на четвереньках и покрыт густой шерстью. Проведите простой бросок для определения, в какое существо превратилась жертва тумана. 1 – волк, 2 – конь, 3 – бурый медведь, 4 – большая жаба, 5 – хорек или барсук, 6 – гадюка, 7 – кабан, 8 – собака, 9 – кошка, 0 – другое животное по выбору рассказчика. Люди, превращенные таким образом, сохраняют разум, но унаследуют полный набор инстинктов и пристрастий новой формы.

Туман носится по территории в радиусе одной мили от точки, которую вы указываете и которая непременно должна быть в поле вашего зрения в момент колдовства заклинания. Туман бесчинствует на отведенном пространстве в течение часа. Обычно туман набрасывается за это время на одного из десяти человек, застигнутых им в данной местности. Для того, чтобы определить, подвергся ли конкретный человек нападению тумана, сделайте простой бросок: 0 будет означать, что он подвергся превращению.

Руководство по заклинаниям Разрушения Плоти

Эти заклинания предназначены для того, чтобы вредить людям, нанося им зачастую невосполнимый урон, если только другая магия не вмешается с целью исцеления травм и увечий.

Базовая дальность – близко, базовая длительность – мгновение, базовая зона – объект.

Ступень 5. Нанесение поверхностного ущерба телу (удаление волос, например, но очень болезненное).

Ступень 10. Причинение боли человеку без нанесения ущерба. Причинение потери одной степени бодрости.

Ступень 15. Причинение ущерба в одну степень здоровья. Уничтожение конечности. Уничтожение трупа.

Ступень 20. Уничтожение одного из основных чувств. Причинение ущерба в две степени здоровья.

Ступень 25. Состаривание на пять лет. Причинение ущерба в три степени здоровья.

Ступень 30. Возбуждение серьезного заболевания. Причинение ущерба в четыре степени здоровья.

Ступень 40. Убийство.

Заклинания Разрушения Плоти

Ступень 5

Щекотка Гусиного Пера

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – гусиное перо (+3).

Жертва заклинания должна произвести стрессовый бросок на Выносливость 9+, при неудаче которого громко чихает. Если чихает маг, применяющий заклинание, он должен произвести стрессовый бросок на Интеллект + концентрация 12+, чтобы сохранить сосредоточение на колдовстве. Остальные получают штраф -1 к броскам на большинство видов деятельности в момент чихания.

Ступень 10

Сонливость Младенца

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – щепотка песка (+3).

Жертва заклинания должна произвести стрессовый бросок на Усталость 9+, иначе она потеряет степень бодрости. Фразы, используемые при колдовстве, обычно являются словами колыбельной песни, навевающей сонливость.

Ступень 15

Прах Мертвеца

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – древние человеческие кости (+3).

За два хода обращает в прах мертвое тело или тело неразумной нежити. Заклинание не действует на нежить, обладающую разумом. Во время колдовства потрите друг о друга две кости, и получившийся прах усилит эффект заклинания. Для осуществления такой операции с телом животного необходимо заклинание Разрушения Тварей.

Цепкие Руки на Горле

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – ветвь омелы (+3).

Жертва чувствует, что ее глотку сжимает чья-то невидимая рука. Каждый ход жертва теряет степень бодрости, а по достижении бессознательного состояния начинает терять степени здоровья. Для преодоления эффекта заклинания необходим стрессовый бросок на Выносливость 6+; бросок можно повторять при неудаче каждый новый ход. Используя ветку омелы в заклинании, направьте ее на жертву. Но магам опасно носить с собой такое растение в открытую: ее вредоносные свойства известны многим крестьянам, и человек, в чьих руках увидят ветку этого дерева, рискует встретить враждебный прием.

Кровоточащие Порезы

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Прицельное +0.

Средоточие – ветвь омелы (+1).

Применяя это заклинание, вы указываете на жертву рукой, жезлом или веткой омелы, и на теле жертвы открывается рана. Рана неглубока, но обильно кровоточит.

Жертва должна делать стрессовый бросок на Выносливость каждый ход. При провале магически раненый человек теряет две степени бодрости; при результате 2 и менее – одну степень бодрости; при результате от 3 до 8 ничего не происходит; при результате 9+ останавливается кровотечение. Жертва, потерявшая сознание, начинает терять степени здоровья. Раненый человек, продолжающий какую-то деятельность в такой ситуации, получает штраф -3 к броскам на Выносливость. Полный покой, наоборот, дает ему бонус +1 к этим броскам. Все штрафы за утраченные степени бодрости и здоровья прилагаются к броскам. Если раненому оказывается медицинская помощь, стрессовый бросок на Целительство 6+ останавливает кровь.

Ступень 25

Дряхлость Столетнего Мудреца

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – сердце старика (+3).

Объект воздействия стареет на пять лет. Определите сопутствующие старению неприятности обычным путем. При колдовстве со средоточием медленно сдавите высушенное сердце.

Разрыв Мистической Цепи

Дальность – особая, длительность – мгновение, зона – предмет.

Средоточие – точная копия мистического звена, использованного против вас (+5).

Позволяет уничтожить предмет, использованный другим магом в качестве мистического звена для мистической связи с вами или кем-либо еще. Применение этого заклинания подразумевает, что вы знаете об установлении такой связи с вами или человеком, которого вы избавляете от нежелательно-

го вмешательства в личную жизнь. Вам не обязательно знать, что именно используется в качестве мистического звена этой связи. Применив это заклинание, вы уничтожаете звено. Следующий контакт сможет быть установлен этим же магом только тогда, когда он найдет (украдет, перекупит и т.д.) другой предмет, принадлежавший вам или вашему приятелю, с помощью которого можно установить мистическую связь.

Ступень 30

Белая Пелена на Глазах

Дальность – шаг/видимость, длительность – луна/постоянная, зона – объект.

Средоточие – стеклянный глаз (+3).

Ослепляет жертву, закрывая каждый из ее глаз безобразным бельмом.

Скрученный Язык

Дальность – близко/видимость, длительность – луна/постоянная, зона – объект.

Средоточие – человеческий язык (+3)

Спиралью завивает язык жертвы, полностью лишая ее способности говорить. Очень эффективное заклинание против магов.

Ступень 40

Последний Удар Сердца

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – человеческое сердце (+3).

Применяя это заклинание, сожмите руку в кулак; если применяете средоточие, то сожмите рукой сердце. Жертва согнется от боли пополам и, если стрессовый бросок на Выносливость 15+ будет неудачным, умрет от разрыва сердца. При удачном броске жертва все равно теряет пять пунктов из параметра Выносливости, превращаясь, скорее всего, в убогого, которому не прожить долго в суровом мире Мистической Европы.

Плач Прокаженного

Дальность – касание/близко, длительность – особая, зона – объект.

Средоточие – частицы кожи прокаженного (+1).

Это заклинание приводит к тому, что за несколько недель плоть жертвы прогнивает чуть ли не насквозь – поистине отвратительное и ужасное зрелище! Полуразложившаяся плоть кусками и лохмотьями свисает с тела, вокруг распространяется удушающий смрад гниения. Каждую неделю в течение трех месяцев жертва предпринимает стрессовый бросок на Выносливость 6+, при неудаче которого она навсегда теряет одну степень здоровья (две степени при провале). Ко времени завершения действия заклинания жертва потеряет также один пункт из параметра Выносливости. Магия может рассеять ужасное проклятие, пока оно в силе, но любой причиненный урон остается навсегда. Если жертва чудесным образом переживет это заклинание, то в обществе ей появиться будет трудно. Положив средоточие на ладонь, сдуйте его на жертву.

Поцелуй Смерти

Дальность – касание/близко, длительность – мгновение, зона – объект.

Персона, которую вы целуете, умирает скоропостижной и беспричинной смертью. Единственным намеком на постороннее вмешательство является черный отпечаток ваших смертоносных губ. Не требуется ни слов, ни жестов. Если вы не поскупитесь на чистую энергию, вы можете послать "воздушный" поцелуй такого же смертоносного характера.

Ступень 55

Проклятие Непредвиденного Мора

Дальность – видимость, длительность – мгновение, зона – границы, ритуал.

Насылает мор на город или возбуждает эпидемию на территории в заданных границах. Мор достигает пика за период от шести до двенадцати месяцев и распространяется как любая естественная эпидемия. Средневековые меры профилактики все же могут снизить уровень заболеваемости, так как только начало эпидемии является проявлением магии, а в дальнейшем мор считается естественной болезнью. Полномасштабный мор уничтожает каждого десятого обитателя той территории, на которой он возник. Применение настоящего заклинания и даже переписывание его текста не одобряется Орденом Гермеса и может преследоваться Братством Гверника.

Руководство по заклинаниям Управления Плотью

Базовая дальность – близко, базовая длительность – концентрация, базовая зона – объект.

Ступень 5. Жертва теряет контроль над частью тела.

Ступень 15. Управление передвижениями жертвы.

Ступень 20. Полное обездвиживание жертвы.

Ступень 25. Контроль любых движений жертвы. Уничтожение штрафов за усталость и ранения.

Ступень 30. Направление потоков телесной энергии.

Ступень 50. Телепортация тела жертвы в место, с которым вы имеете мистическую связь. Телепортация тела жертвы на расстояние до 30 миль.

Заклинания Управления Плотью

Ступень 5

Непокорная Речь Заики

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация/солнце, зона – объект.

Средоточие – ветвь омелы (+3).

Жертва заикается и глотает слова. Броски на Контактность проводятся со штрафом -3. Заклинания, требующие произнесения слов, колдуются со штрафом -6, и, в случае небрежности, добавляется еще один провальный бросок.

Судороги Непослушной Руки

Дальность – далеко/видимость, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – ветвь омелы (+3).

Жертва должна произвести стрессовый бросок на Выносливость 6+ или выронить то, что держит в указанной магом руке.

Подъем Бескрылого Тела

Дальность – касание/близко, длительность – концентрация/луна, зона – объект.

Средоточие – орлиное перо (+3).

Позволяет человеку подниматься вертикально вверх на любую высоту с грузом до 50 фунтов. Подъем осуществляется со скоростью подъема дыма или медленнее, если человек несет груз. Горизонтальное перемещение это заклинание не обеспечивает. Заклинание не действует на объект, не желающий перемещаться в воздухе (т.е. его нельзя применить к противнику).

Ступень 10

Прыжок Кузнечика

Дальность – касание/близко, длительность – особая, зона – объект.

Позволяет человеку подпрыгивать на 15 футов в высоту и прыгать на 25 футов в длину (уменьшайте расстояния на 2 фута за каждый пункт нагрузки). Для приземления без травм человек должен сделать стрессовый бросок на Ловкость – нагрузка 6+. Неудача означает потерю одной степени здоровья,

а провал – перелом ноги или что-нибудь еще, по решению рассказчика. Каждое применение заклинания дает возможность совершить один прыжок, причем прыгнуть вы должны в течение десяти секунд. Разбег результат прыжка не улучшит.

Ступень 15

Отчаяние Задерганного Узника

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация/солнце, зона – объект.

Средоточие – кукла-манекен жертвы (+5).

Жертву этого заклинания неведомая сила энергично и последовательно дергает из стороны в сторону, но не дает упасть. Находящиеся под влиянием этого эффекта люди любое физическое движение совершают с большим трудом (штраф на соответствующие броски -3). Любая другая деятельность, не связанная с физическими действиями, также не обходится без неудач (штраф -1) из-за постоянных рывков тела в разные стороны.

Выносливость Берсерка

Дальность – касание/близко, длительность – концентрация/солнце, зона – объект.

Средоточие – прядь волос с головы берсерка (+3).

Тело объекта данного заклинания работает так, будто оно не получило ранений и не ведает усталости, пока вы сконцентрированы на поддержании эффекта (или до заката/рассвета, если вы поддержали заклинание чистой энергией). Следите за всеми потерями ступеней повреждений и усталости, которые тело берсерка не замечает: когда заклинание перестанет действовать, все потерянные степени бодрости и здоровья вступят в силу. Если человек теряет все степени здоровья во время действия этого заклинания, оно перестает действовать: то безжалостное существо, которое секунду назад яростно расшвыривало врагов и не обращало внимания на удары противника, падет бездыханным поверх тел поверженных воинов. Та же ситуация возникает в случае потери всех степеней бодрости. Последовательное наложение этих чар на персонаж откладывает срок истечения действия заклинания, то есть, того момента, когда нанесенные ранения и физическое утомление подействуют на имеющееся в их распоряжении тело. Но помните, что любое тело может выдержать количество последовательных воздействий этого заклинания, равное своему размеру + 2. Дальнейшее применение заклинания не окажет искомого эффекта.

Подъем Безвольной Куклы

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – детская кукла (+3).

Поднимает существо размера +1 или меньше вертикально в воздух. Вы можете поднимать или опускать человека с той скоростью, с которой поднимается вверх дым. Чем человек тяжелее, тем медленнее он поднимается и быстрее падает.

Ступень 20

Обмен Бодростью

Дальность – касание/близко, длительность – мгновение, зона – особая.

Средоточие – рубин (+3).

Передает энергию тела от вас любому человеку по вашему выбору. Основное условие – он должен иметь меньше степени бодрости, чем вы, и он не должен быть в состоянии "бодрый". Вы, таким образом, берете себе степень бодрости этого человека, а он – вашу степень бодрости. Более совершенного способа восстановления бодрости у герметических магов нет. Рубин связывают с Марсом, отвечающим за силу и энергию.

Ступень 25

Утро Спящего Трупа

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация/луна, зона – объект.

Средоточие – бирюза (+3).

Заставляет труп выполнять ваши голосовые команды. Команды должны быть просты и доходчивы, например: "Атакуй любого, кто последует за мной". Учитывая состояние вашего временного подчиненного, слова должны быть четкие, команды не должны допускать двояких толкований, при этом предусматривая как можно больше возможных вариантов событий. Применяйте статистику со стр.*** для мертвяка, если на трупе еще есть плоть, или для скелетов, если по большей части остались лишь кости и куски иссохшего мяса. Если тело похоронили с соответствующими христианскими ритуалами, то на него не действует это заклинание.

Нити Марионетки

Дальность – близко/видимость, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – марионетка (+3).

Вы можете контролировать физические движения человека: повороты, ходьбу и остановки. Если жертва сопротивляется подчинению, движения становятся резкими, дергаными. Жертва может кричать и звать на помощь, но вы можете сделать ее речь невразумительной, поскольку контролируете и движение губ человека. Для того, чтобы перемещаться, жертва должна быть в сознании. Стрессовый бросок жертвы на Силу 12+ завершает заклинание. При неудаче попытка броска может осуществляться каждый новый ход.

Ступень 35

Торопливое Возвращение Домой

Дальность – автор/касание, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – опал (+1).

Телепортирует вас или кого-либо, до кого вы дотронетесь, в место, которое вы хорошо знаете (возможно, в вашу мастерскую). Перемещение возможно, если вы отстоите от места назначения не больше, чем на 150 миль. Вы должны иметь звено мистической связи с местом, куда совершается прыжок (плитка с пола, осколок камня из стены и т.п.). Опал, как камень Меркурия, должен сделать путешествие безопасным и удачным.

Тридцатимильный Прыжок

Дальность – автор/касание, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – опал (+1).

Телепортирует вас или вашего приятеля на расстояние до 30 миль, в место, которое вы видите или с которым имеете мистическую связь. Если вам не удастся стрессовый бросок на Интеллект + Точность 9+, ваше прибытие будет несколько неприятным: возможно, вы упадете с небольшой высоты или окажетесь в запертом помещении. Провал этого броска означает ваше появление совсем не в том месте, о котором вы думали.

Септимий из Братства Благоуста создал версию этого заклинания, которая всегда (если его не подводила Точность) переносила мага в безопасное комфортное место. Все заклинания этого мага отличаются его печатью – стремлением к наибольшему соблюдению точности и аккуратности.

Ступень 45

Бродячий Труп

Дальность – шаг, длительность – постоянство, зона – объект, ритуал.

Вспомогательная дисциплина – Разум.

Превращает труп в безмозглого слугу, выполняющего ваши простые устные распоряжения с рвением, но без выдумки. Если труп еще не разложился, он станет мертвяком; если кости давно голые или едва покрыты лохмотьями и кусками плоти, то скелетом (см. 242). Если вы не защитили труп магией, останавливающей разложение, остатки плоти мертвяка будут продолжать гнить, а его тело – разрушаться.

Твари

Воздействию заклинаний этой техники подвергаются все живые существа, которые не принадлежат к царству растений и не относятся к роду человеческому. С животными заклинания Тварей делают то, что делают Дух и Плоть с людьми. Форма Тварей занимается воздействием на звероподобный дух или на тело какого-либо животного.

Если с телом все в принципе, понятно, то с воздействием на мозг возникают некоторые вопросы. Для начала успокоим магов: на мозг питомцев заклинания Тварей не окажут никакого влияния. Есть два вида духа – Интеллект и Чутье (о Чутье см. главу "Бестиарий", стр. 236). Если существо обладает Интеллектом, то на его мозг воздействуют заклинания Духа. Если же существо обладает, как и большинство обычных тварей, не Интеллектом, а Чутьем, его мозг подвергается соответствующим эффектам формы Тварей. Если существо обладает способностями к смене обличья, и при этом изначально обладает Интеллектом, то в его животном проявлении его дух все равно не подпадет под действие заклинаний Тварей, тогда как тело может быть подвержено эффектам, как губительным, так и благотворным, связанным с этой формой.

Если человеческое тело имеет какие-то части представителей животного мира, например, крылья нетопыря, на эти части может быть обрушена ваша магия в виде заклинаний Тварей, тогда как тело человеческое подвержено лишь воздействию заклинаний Плоти.

Руководство по заклинаниям Созидания Тварей

Базовой дальностью для заклинаний СоТв является "касание", базовой длительностью "заря", но энергетическое вливание помогает развить длительность до "вечности" (в случае с магическими существами, например, грифонами – до "постоянства"), базовая зона "объект". Добавление пяти ступеней обычно удваивает число создаваемых существ.

При создании магического существа помните, что его параметр Магической Мощи не должен превышать ступень вашего заклинания. Для каждого особого свойства (преимущества) магического существа заклинание должно обременяться вспомогательными дисциплинами, например, Огнем при создании огнедышащего чудовища, Духом и Управлением при способности создаваемого существа подчинять чужую волю.

Для создания продуктов животного происхождения (кожа, шерстяная ткань, мясо) поднимите ступень заклинания на пять от ступени, необходимой для создания равноценного количества мертвых животных. При создании только части трупа животного (шкура или рог, например) ступень понижается на пять.

Если вы хотите как-то влиять на поведение создаваемой твари, добавьте заклинанию вспомогательную дисциплину Управление. В противном случае тварь поведет себя так, как ей заблагорассудится.

Ступень 3. Создание тушки мелкой твари (размер -5/-4).

Ступень 4. Создание тушки небольшой твари (размер -3/-2).

Ступень 5. Создание туши животного средних размеров (размер -1/0/+1). Создание живого насекомого.

Ступень 10. Создание туши большой твари (размер +2/+3). Создание мелкой живой твари.

Ступень 15. Создание туши огромной твари (размер +4/+5). Остановка развития болезни.

Ступень 20. Исцеление одной степени здоровья.

Ступень 25. Создание небольшой живой твари.

Ступень 30. Создание средней живой твари. Создание мелкой живой магической твари. Создание роя насекомых. Исцеление двух степеней здоровья. Восстановление утраченного чувства. Восстановление потерянной конечности. Излечение заболевания, противодействие его эффекту.

Ступень 35. Создание большой живой твари. Создание небольшой живой магической твари. Исцеление четырех степеней здоровья.

Ступень 40. Создание очень большой живой твари. Создание средней живой магической твари. Исцеление шести степеней здоровья.

Ступень 45. Создание большой живой магической твари. Исцеление восьми степеней здоровья.

Ступень 50. Создание огромной живой магической твари. Исцеление десяти степеней здоровья.

Ступень 55. Создание живого дракона. Исцеление двенадцати степеней здоровья.

Ступень 60. Поднятие твари из мертвых (ритуал).

Заклинания Созидания Тварей

Общая ступень

Полное Здравие Животного

Дальность – касание, длительность – заря/неотъемлемая, зона – объект, ритуал.

Нейтрализует эффекты (кроме смерти) губительных заклинаний Тварей, таких как Зрение Старого Крота (РаТв 20), если ступень заклинания меньше ступени данного ритуала.

Ступень 20

Смягчение Боли Животного

Дальность – касание/близко, длительность – заря/неотъемлемая, зона – объект.

Средоточие заклинания – кусок янтаря (+3).

Азарон Фламбийский видел целью всей своей жизни восстановление населения мира, чтобы его коллегам и ученикам было кого убивать в будущем. В этой связи он провел не один год в путешествиях по Европе, исцеляя людей и животных по дороге. На месте раны после его работы оставалось черное пятно в виде языков пламени. Символическое пламя проступало практически во всех его заклинаниях – такая у него была печать.

Ловушка Тысячи Нитей

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/неотъемлемая, зона – особая.

Средоточие заклинания – кусок паутины (+1).

При колдовстве этого заклинания вы либо просто указываете на место, либо при использовании средоточия заклинания, бросаете паутину на определенный пятачок земли. От этой исходной точки начинает разрастаться огромная сеть паутины, перекрывающая объем пять шагов на пять шагов в плоскости и на шесть футов в высоту. Если есть что-то, за что можно зацепиться, паутина может стать отвесной стеной. В противном случае она действует как сеть. Через пару секунд после прорастания нити паутины становятся толстыми, как струны, и прочными, как железо. Любой, кто окажется пойман этой сетью, будет обездвижен. Для освобождения понадобится стрессовый бросок на Силу 12+. Также за три хода человек, вооруженный рубящим оружием и не находящийся в паутине, может освободить пленника. Опровергнем расхожие слухи о том, что огонь может как-то уничтожить эту паутину: ничего подобного. Паутина может продолжать ловить прохожих до тех пор, пока совсем не сгниет или не будет полностью посечена странствующими рыцарями.

Ступень 50

Проклятие Прожорливого Роя

Дальность – касание, длительность – луна, зона – границы, ритуал.

Призывает тучи саранчи или других насекомых на некую область, и насекомые уничтожают посевы и дикую расти-

тельность. Когда действие заклинания заканчивается, насекомые исчезают, не оставляя ничего, кроме запустения.

Руководство по заклинаниям Постижения Тварей

Базовая дальность – касание, базовая длительность – концентрация, базовая зона – отдельная.

Пытаясь получить какую-то информацию от животного, не забывайте, что воспоминания тварей зависят от того, через какие органы чувств были восприняты первичные образы. Например, собака помнит до мельчайших подробностей запах некоего человека и всего, что он при себе имел, но как он выглядел, вы не узнаете. Животные не помнят того, что говорят люди, но могут запоминать интонацию и т.п. Короче, вы можете не получить точной информации по интересующему вас вопросу.

Для общения с животным вы должны снизойти до животного уровня. Этот процесс может иметь для вас странные, хоть и временные, последствия. Например, после разговора с медведем вы еще полминуты будете разговаривать очень медленно или неадекватно реагировать на сырое мясо.

Поскольку форма Тварей включает в себя аспекты форм Духа и Плоти по отношению к животным, руководства к двум последним формам могут послужить вам в качестве источника идей для новых заклинаний Тварей.

Ступень 1. Получение ментального образа от животного.

Ступень 5. Чувство эмоционального состояния животного. Получение общей информации о его теле.

Ступень 10. Чувство основного стимула данной твари. Получение особой информации о ее теле.

Ступень 15. Информация о происхождении, возрасте и истории чего-либо сделанного из животных материалов.

Ступень 20. Разговор с животным (вспомогательные дисциплины: Вода для разговора с рыбами, Воздух для общения с птицами). Чтение поверхностных мыслей твари.

Ступень 25. Чтение последних воспоминаний твари.

Ступень 30. Полное исследование разума животного.

Заклинания Постижения Тварей

Ступень 5

Образ Твари

Дальность – мистическая связь, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – сапфир (+5).

Заклинание дает вам смутный ментальный образ животного, с которым вы поддерживаете мистическую связь. Если в заклинании применяется сапфир, обычно ассоциируемый с мудростью и знанием, то вы можете видеть в камне образ данной твари.

Все заклинания, которые применяет Шавен Титальский, могут быть распознаны по тому, что они возбуждают или защищают войну и насилие. В его версии этого заклинания наиболее четко и преувеличенно опасно выглядят клыки и когти зверя.

Ступень 10

Дрожь Прикосновения Оборотня

Дальность – касание/близко, длительность – концентрация/солнце, зона – объект.

Средоточие – серебряное ожерелье.

Прикасаясь к существу, которое является оборотнем, вы чувствуете неожиданную дрожь, трепет. Вы можете изменить зону заклинания (чтобы получить информацию о группе существ), если сосредоточитесь. При использовании средоточия в процессе колдовства серебряное ожерелье становится ледяным на ощупь.

Ступень 15

Образ Зверя-Убийцы

Дальность – касание, длительность – мгновение/концентрация, зона отдельная.

Средоточие – "кошачий глаз" (драгоценный камень) (+3).

Касаясь раны, причиненной некой тварью, вы получаете ее образ с точки зрения жертвы; заклинание может пригодиться, если вы хотите выяснить, что убило вашу лошадь. Если жертва не видела тварь, вы ее тоже не увидите. Если нападающий не был животным, заклинание откажется работать. Но и в этом случае бросок на заклинание вы сделать должны, чтобы выяснить, не постигла ли вас неудача более серьезная. И вся затраченная энергия не приводит к появлению в вашем сознании образа, если убийца не был животным. Если раны причинены человеку, этому заклинанию потребуется вспомогательная дисциплина Дух. "Кошачий глаз", камень хищников, поможет вам сосредоточиться на образе твари-убийцы.

Ступень 25

Книга Животного Разума

Дальность – касание/близко, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – хвост сфинкса (+3).

Вы касаетесь головы некоего животного и читаете его воспоминания о прошлом дне. Чем больше отличается животное от человека, тем сложнее прочитать воспоминания полностью и точно их интерпретировать. Если вы просто просматриваете воспоминания животного, не заостряя внимание на чем-то особенном, вы получаете картины тех событий, которые животное считает важными. Если вы хотите узнать подробности какого-то определенного факта, вы должны произвести бросок на Наблюдательность 6+ (12+, если вы ничего не знаете о факте, который можете обнаружить). Поскольку нормальные животные чувствительны к магии, они будут стремиться избежать такой процедуры, вырываясь из ваших рук и в процессе колдовства, и позже, когда заклинание войдет в силу. Будьте осторожны, применяя такие заклинания на крупных животных.

Сфинкс – фантастическое существо, которому приписывают большой ум, так что если носить его хвост, наберешься мудрости. Хотя какая в хвосте мудрость?

Ступень 30

Нюх Преследуемого Зверя

Дальность – автор/касание, длительность – заря/луна, зона – особая.

Средоточие – глаз грифона.

Вы всем нутром чуете намерения животных больше определенного размера, которые приближаются к вам более чем на 15 шагов. Вы также чувствуете их обличье. Определение порогового размера происходит в момент колдовства заклинания простым упоминанием типа "все животные, больше лисы". Если вы спите, образ животного, которое к вам подходит, проявится в сновидении, но это может не разбудить вас. Если в заклинании применяется средоточие, то высушенный глаз грифона должен оставаться при вас все время действия заклинания.

Руководство по заклинаниям Обращения Тварей

Базовая дальность – касание, базовая длительность – заря, базовая зона – объект. Для вас не составляет труда при помощи этой комбинации техники и формы даровать животным новые возможности. Например, приделав какой-либо твари крылья, вы увидите, что через полчаса она с новым приобретением освоится. Изменяя кого-либо, вы также можете изменить и что-то, что изменяемое животное носит на себе, естественно, не без участия вспомогательных дисциплин. Например, вы можете как-то видоизменить своего боевого коня и его доспехи, применив к последним форму Земли.

Животные не могут подвергаться бесконечной череде изменений. Многократное направление таких заклинаний на одну тварь может повредить ее изначальное телосложение и даже убить ее. Заклинания Обращения Плоти могут послужить дополнительным источником идей для разработки новых чар Обращения Тварей. Печати, проявляющиеся в заклинаниях этого сочетания искусств, выражаются в неординарных малозначащих штрихах к новым портретам измененных животных. Юлиан Фламбийский так изменял животных своей "Доработкой Божьего Создания", что бедняги покрывались ярко-рыжими волосами. А заклинание Сильвы Меринитской "Превращение Кровожадного Чудовища в Жабу" создавало жаб весьма забавных расцветок.

Ступень 3. Небольшие изменения предметов, созданных из животных материалов (допустим, смена цвета).

Ступень 5. Основательные изменения предметов из животных продуктов, не затрагивающие сущность предметов (например, превращение кожаной куртки в седло). Небольшие изменения тела животного. Постепенное превращение куска мяса в паразитов (например, в личинок мух).

Ступень 10. Изменение конечности животного.

Ступень 15. Заметные естественные изменения тела животного, оставляющие возможность опознать в ней исходное животное (например, лошадь подросла и изменила масть).

Ступень 20. Превращение животного в другое животное. Легкое, но неестественное изменение облика животного, например, масть лошади повторяет геральдические цвета коллегии.

Ступень 25. Превращение животного в человека (души не дает и разум остается на прежнем уровне). Превращение животного в растение (необходима вспомогательная дисциплина Трав).

Ступень 30. Серьезные неестественные изменения твари (например, наделение коня клыками, когтями и чешуйчатой шкурой-броней). Превращение животного в неодушевленный объект (необходима соответствующая вспомогательная дисциплина).

Ступень 40. Радикальная неестественная перемена в облике животного (крылья у коня). Наделение животного магическими преимуществами – огненным дыханием, например (каждое свойство требует особой вспомогательной дисциплины).

Заклинания Обращения Тварей

Ступень 15

Зверь Невиданной Величины

Дальность – касание/близко, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – сердце великана (+5).

Изменяет размер твари в диапазоне от +1 или до -2 (эти модификаторы добавляются к изначальному размеру твари). Если тварь растет, ее параметр ущерба увеличивается (+2), стойкость растет (+1), а защита снижается (-1), а также прибавляется одна степень здоровья. Если существо уменьшается, то она претерпевает обратные изменения (указанные выше бонусы становятся штрафами, и наоборот). Если существо уменьшается сразу на два размера, то все модификаторы уменьшения удваиваются. При увеличении существо выглядит значительно более впечатляющим, чем раньше. Простолюдины могут в страхе разбегаться перед ним, причем мало кто из них усомнится, что это дело рук магов. Уменьшившееся существо воспринимается как насмешка природы, карлик, непригодный к жизни.

Ужас Тварей Ничтожных

Дальность – касание/близко, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – веточка базилика (+3).

Заставляет жаб, мышей, насекомых и других мелких животных (размер -5) увеличиваться на четыре размера (до -1). Если существа были ядовитыми, это качество тоже улучшается. Полуядовитые существа (большинство пауков, например) причиняют +8 ущерба от яда в своей большой форме.

Безупречное Существо

Дальность – касание/близко, длительность солнце/постоянная, зона – объект.

Средоточие заклинания – топаз (+3).

Превращает любое животное в идеального представителя своего вида, усиливает все его необычные качества, дает +3 к броскам на его самое характерное свойство. Заклинание усиливает зрение сокола, скорость скаковой лошади, силу тяглового коня и т.д. Топаз ассоциируется со львом, поэтому существо, являющееся объектом этого заклинания, получает лучшие качества всего царства животных.

Ступень 25

Доработка Божьего Создания

Дальность – касание/близко, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – сердце оборотня (+3).

Вспомогательная Дисциплина – Плоть.

Придает одному сухопутному животному облик человека. Интеллект остается прежним, звериным. Некоторые черты остаются и в облике: густые волосы по всему телу, непроизвольное облизывание, почесывание, лай и другие звуки и т.д. При превращении некоторое время животное не может нормально действовать, пока не свыкнется с новым телом.

Ступень 30

Оседланная Ярость

Дальность – касание/близко, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – копыто пооки (+5).

Превращает коня в яростного магического скакуна. Получается вороной, без единого пятнышка конь с огненно-красными глазами, с клыками вместо нормальным зубов, копыта заточены, как клинки, а изо рта его валит пар. Конь похож на дьявольское отродье. Все его броски на атаки и на ущерб получают бонус +5. Наездника-мага конь терпит. Когда заклинание заканчивает действовать или снимается магией, конь должен произвести стрессовый бросок на Выносливость 9+, иначе погибнет от шока. Поока, чье копыто используется как средоточие – это хобгоблин-оборотень, часто издевающийся над людьми. Их можно встретить в лесах фэйри, но без крайней нужды в эти леса ходить с визитами не стоит.

Превращение Кровожадной Твари в Жабу

Дальность – близко/большая, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – жабий камень (+3).

Превращает любое животное в жабу, если тварь не сделает стрессовый бросок на размер на 9+. Птицы так не похожи на жаб, что получают бонус +3 к своим броскам. Жабий камень – булыжник, по форме или цвету напоминающий жабу. Чтобы определить подлинность жабьего камня, положите тестируемый обломок перед жабой. Если она прыгнет вперед и постарается его схватить, вам повезло: в ваших руках настоящий жабий камень. Жабы, кстати, могут наводить ужас на простых крестьян, поскольку деревенские люди свято верят, что через кожу жабы выделяются ядовитые вещества.

Руководство по заклинаниям Разрушения Тварей

Базовая дальность – касание, базовая длительность – вечность, базовая зона – объект. Против Разрушения Тварей параметр стойкости обычно бесполезен. Магия не создает что-то,

что наносит ущерб, она его наносит напрямую. Сопротивление магии функционирует нормально.

Заклинания Разрушения Тварей очень опасны, поскольку они продолжают мучить животных на протяжении всей оставшейся жизни. Печати, свойственные фламбийцам и другим магам, использующим заклинания Разрушения, обычно предстают некими отметинами, которые оставляет наносимый заклинаниями ущерб.

При разработке новых заклинаний можете обратиться к Разрушению Плоти за идеями и примерами.

Ступень 3. Урон чему-нибудь, сделанному из животных материалов.

Ступень 5. Нанесение поверхностного урона твари (например, удаление волос). Уничтожение чего-либо сделанного из животных материалов.

Ступень 10. Причинение твари боли без ущерба.

Ступень 15. Урон в 1 степень здоровья. Уничтожение конечности животного.

Ступень 20. Уничтожение одного из чувств животного. Урон в 2 степени здоровья.

Ступень 25. Урон в 4 ступени здоровья.

Ступень 35. Убийство животного.

Заклинания Разрушения Тварей.

Ступень 5.

Агония Зверя

Дальность – видимость/мистическая связь, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – ветвь омелы (+3).

Укажите на животное и начинайте колдовать. Оно немедленно начнет метаться из стороны в сторону, сбивая все вокруг и беспокоя окрестности жутким воплем. Чтобы предпринять что-либо, животное должно каждый ход делать стрессовый бросок на Выносливость + размер 9+.

Есть поверье, что омела – растение большой вредоносной силы, и поэтому вы можете использовать ее ветку в качестве средоточия заклинания. Не забудьте, что, если мирные поселяне заметят мага с прутиком омелы и прочим магическим инвентарем, они будут склонны обвинять его во всех трудностях с содержанием скота, и маг вряд ли найдет в будущем понимание в этих краях.

Облегчение Змеиного Укуса

Дальность – касание/близко, длительность – вечность, зона – особая.

Средоточие – ветвь ясеня (+3).

Уничтожает одну дозу токсина животного происхождения. Это заклинание может обезвредить яд, еще находящийся в ядовитых железах животного. Если заклинание должно обезвредить яд, уже попавший в чье-то тело, оно требует вспомогательной дисциплины Плоть. При выполнении этого условия жертва отравления может не опасаться за свою жизнь. Это заклинание с соответствующими вспомогательными дисциплинами может нейтрализовать действие ядов растительного и минерального происхождения. Ясень известен в народе как действенный оберег от змей и ядов.

Ступень 10

Уничтожение Трудов Скорняка

Дальность – далеко, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – кусок меха (+3).

Уничтожение предметов из меха или шкуры, а также из шерсти и кожи. Каждое колдовство сокращает прочность кожаного доспеха на 3 пункта. Любой доспех, чья прочность достигла 0, считается полностью уничтоженным. При использовании средоточия вы должны уничтожить кусок меха обычными средствами, что, в соответствии с Законом Симпатии, усилит действие вашего заклинания.

Марий Тремерский разработал вариант этого заклинания с применением вспомогательной дисциплины Воздух. В его заклинании предмет не просто уничтожался, а исчезал в неожиданно появляющемся облаке дыма. Очень впечатляюще! Кстати, средоточие заклинания Марий сжигал.

Ступень 20

Боль Переломанной Лапы

Дальность – шаг/близко, длительность – вечность, зона – объект.

Средоточие – кость из лапы волка или собаки (+3).

При колдовстве этого заклинания вы делаете руками резкие движения, изображая ломание чего-либо. Если у вас есть средоточие, ломайте кость. Если животному не удастся стрессовый бросок на Выносливость + размер 12+, на его лапе образуется перелом. Тварь падает и умирает от шока, если не производит стрессовый бросок на Выносливость + размер 3+. Даже при удачном исходе броска кости, животное теряет степень здоровья. Поскольку длительность заклинания "неотъемлемая", кость сама собой никогда не срастется.

Зрение Старого Крота

Дальность – касание/близко, длительность – вечность, зона – объект.

Средоточие – соколиный колпак (+1).

Лишает животное зрения. Колпаком, применяемым как средоточие, надевают голову на ловчих птиц при вывозе на охоту (колпак закрывает им глаза).

Азарон Фламбийский применял это заклинание неоднократно, и в глазах его жертв оставался слабый силуэт пламени.

Ступень 30

Смертоносная Стрела Преследователя

Дальность, длительность и зона особые.

Средоточие – "ангельское колено" (+3).

Вспомогательная дисциплина – Травы.

Заклинание накладывает волшебство на стрелу. Для использования средоточия надо найти указанный ядовитый гриб, "ангельское колено". Он растет только в лесах нечисти. Если вы нашли его и выбрались на большую землю, натрите стрелу мякотью гриба. Стрела должна быть выпущена в течение хода после колдовства заклинания, в противном случае заклинание утратит силу. Если стрела попала в животное, оно должно произвести стрессовый бросок на Выносливость + размер 12+ и больше. Проиграв эту схватку с волшебством, животное падает и несколько минут бьется в конвульсиях, прежде чем смерть не придет за ним. Если животное провело бросок удачно, оно все-таки получает обычный урон от стрелы + 10 за яд. Животному позволен нормальный бросок на сопротивление магии (если оно обладает этим параметром).

Руководство по заклинаниям Управления Тварями

Базовая дальность – взгляд, базовая длительность – концентрация, базовая зона – отдельная.

Вы можете по-прежнему обращаться к форме Плоть за идеями и наставлениями в вопросах разработки новых магических методов контроля тел животных, а Управление Духом подскажет вам, какие новшества можно привнести в науку контроля умственной активности тварей. Печати, свойственные этому сочетанию, вынуждают животных действовать определенным, причудливым образом.

Общие заклинания. Защита группы от атак магических существ с параметром Мощи меньшим, чем ступень заклинания (длительность – кольцо, зона – группа).

Ступень 4. Манипулирование предметами, созданными из животных материалов.

Ступень 5. Внедрение некоей мысли в мозг животного. Защита территории от атаки тварей (воздействует только на нормальных животных).

Ступень 10. Успокоение животного.

Ступень 15. Манипулирование эмоциями твари. Парализация животного.

Ступень 20. Животное становится полностью пассивным.

Ступень 25. Полное подчинение животного.

Заклинания Управления Тварями

Общая ступень

Преграда Против Сказочных Зверей

Дальность – касание, длительность – кольцо, зона – группа.

Средоточие – звездный рубин (+3).

Пока группа существ находится внутри кольца, на нее не может воздействовать ни одно магическое существо, чей параметр Магической Мощи не превышает ступени заклинания. Звездный рубин – очень редкая драгоценность, которая усиливает возможности магов контролировать некоторые типы существ.

Ступень 5

Спасительный Запах Гниения

Дальность – касание/близко, длительность – концентрация/солнце, зона – объект.

Средоточие – закупоренная бутылка (+1).

Пока вы сконцентрированы и не угрожаете ему, животное не обращает на вас внимания. Плотоядные существа рассматривают вас как нечто, чем опасно питаться. К тем, кто остался поблизости, животные по-прежнему могут испытывать интерес. Запечатанная бутылка должна хранить кусок гниющего мяса.

Охлаждение Звериного Пыла

Дальность – взгляд/близко, длительность – мгновение, зона – объект.

Средоточие – кусок красной кефали (+3).

Успокаивает животных до момента опасности или возникновения другого раздражителя. Рекомендуется говорить тихо, спокойно, мелодично. Кефаль – рыба, известная своим свойством успокаивать тех, кто ее съест, но нет нужды скармливать кефаль успокаиваемому вами животному.

Ступень 15

Слоновий Страх при Виде Мыши

Дальность – взгляд/близко, длительность – концентрация/луна, зона – объект.

Средоточие – живая мышь (+2).

Животное начинает бояться существа, подпавшего под действие заклинания, поскольку для твари оно представляется воплощенным ужасом, инстинктивным и непреодолимым. Тварь пытается немедленно скрыться наиболее быстрым способом. Для сопротивления этому страху животное делает стрессовый бросок на размер 9+. По симпатическому закону мышь, внушающая панический ужас слонам, способна посодействовать внушению страха всем другим животным и послужить средоточием этого заклинания.

Взгляд Гадюки

Дальность – взгляд/близко, длительность – концентрация/солнце, зона – объект.

Средоточие – две кости, зажатые в руках (+3).

Животное остается неподвижным до тех пор, пока вы поддерживаете с ним зрительный контакт и сосредоточены на нем (если, конечно, вы не делали дополнительные вливания чистой энергии, которые могут поддерживать заклинание и без вашей концентрации). Кости, которые вы держите, "симпатически" соотносятся с костями животного.

Ступень 20

Овечья Кротость

Дальность – взгляд/близко, длительность – концентрация/постоянная, зона – объект.

Средоточие – "чудесный" гриб (+4).

Успокаивает животное, практически лишая его всех страхов. Вы можете оседлать его и отправиться в путь, можете побрить его наголо или сделать с ним еще что-то, что вам необходимо. Если животное вступает в сражение, пугается или получает ранение, заклинание утрачивает силу. Тварь должна быть не больше размера +3. Гриб, называемый "чудесным", вырастает у церковной паперти или в монастыре и наделяет животное ангельским смирением.

Ступень 25

Преграда Против Обыденных Тварей

Дальность – шаг, длительность – кольцо/постоянство, зона – группа.

Средоточие – камень, "помеченный" рысью (+5).

Ни одно нормальное животное не перейдет границы круга, который создаст маг. Камень, на который попала рысья моча, поможет зафиксировать границы территории, которые будут уважать многие животные.

Подчинение Упрямого Осла

Дальность – касание/близко, длительность – концентрация/постоянная, зона – объект.

Средоточие – зуб льва (+5).

Для начала коснитесь животного. Теперь вы можете заставить его совершить любое действие, которое в его силах, пока оно будет оставаться в пределах вашей видимости. Долго контролировать упрямое или свирепое животное довольно трудно. Животные с соответствующими чертами характера, например ослы или кабаны, могут каждый ход делать бросок на эти черты против фактора сложности 12+. Поскольку лев – царь зверей, его зуб позволяет вам командовать его подданными.

Когда Хавьер Титальский применял это заклинание, животные действовали недружелюбно и угрюмо, выполняя его задания, даже когда маг не отдавал распоряжений по поводу правил поведения.

Ступень 30

Полное Подчинение Твари

Дальность – касание/близко, длительность – заря/луна, зона – объект.

Средоточие – львиный язык (+5).

Вы вкладываете в разум животного сложную команду, которую оно выполняет лучшим возможным способом. Команда должна содержать условия выполнения задания, например, обнаружение некоего человека. Туманные распоряжения, например, "Защищай меня!", работать не будут. Если животное не выполнило задание, а срок действия заклинания подходит к концу, тварь становится крайне раздражительной, особенно ночью. Львиный язык дает вам право командовать животными, как если бы вы были повелителем зверей.

Травы

Заклинания Трав работают с растениями, живыми и мертвыми, всех видов и обликов. Поскольку дерево в Мифической Европе является важным материалом в производстве средств передвижения, оружия, жилых и административных

зданий, заклинания Трав могут применяться для воздействия на вышеперечисленные объекты. Не забудьте про растительные волокна и, соответственно, одежду и веревки из них, про растительную пищу, про целебные травы и т.д. На все это можно воздействовать магией Трав.

Руководство по заклинаниям Созидания Трав

Эти заклинания создают и исцеляют растения всех видов и возрастов. Любая растительная пища, создаваемая этими заклинаниями, может пойти впрок голодающим только тогда, когда при колдовстве используется чистая энергия. Приведенные в руководстве ступени в общем и целом касаются создания листвы растений.

Базовая дальность – близко, базовая длительность – заря, базовая зона – объект. Растения могут создаваться в живом и мертвом виде с одинаковой легкостью. Для создания продуктов переработки растительного сырья, например деревянной мебели, льняной или хлопковой одежды, вегетарианской пищи и т.д., добавляйте пять ступеней к начальной ступени заклинания, создающего необработанный живой или мертвый растительный материал.

Ступень 5. Создание растительного продукта (плод, лист, кусок коры). Создание растения. Предотвращение заболевания растения.

Ступень 10. Создание кустарника, обычного или ягодного. Предотвращение заболеваний кустарника.

Ступень 15. Создание дерева. Создание древесины. Предотвращение заболевания дерева. Предотвращение гниения древесины.

Заклинания Созидания Трав

Общая ступень

Исцеление Порчи Растения

Дальность – близко, длительность – вечность, зона – индивидуальная, ритуал.

Снимает эффекты тлетворных заклинаний Трав, ступень которых не больше ступени этого ритуала.

Ступень 10

Лестница из Лозы

Дальность – близко/видимость, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – лист вьющегося растения (+3).

Лоза какого-либо вьющегося растения (виноград, хмель и т.п.) прорастает из древесины или плодородной почвы. Лоза чрезвычайно сильна и гибка, ее можно с легкостью использовать вместо веревки. Если вы используете средоточие, то лоза начинает расти из того места, куда вы бросили листок.

Паутина из Лозы

Дальность – близко/большая, длительность – особая, зона – особая.

Средоточие – лист вьющегося растения (+1).

Из плодородной земли под воздействием вашего заклинания начинает быстро прорастать сильная древообразная лоза. Ее изгибы и переплетения накрывают круг в два шага в поперечнике и поднимаются на шесть футов в высоту. Все, что попадется в эти заросли, немедленно теряет всякую возможность двигаться. Для того, чтобы избежать попадания в них, жертве надо произвести стрессовый бросок на Проворство – нагрузка 9+. Вырваться из цепких объятий можно при стрессовом броске на Силу 12+ (бросок позволен раз в ход). Кто-то посторонний может освободить пленника лозы за два хода орудования топором или мечом. Через час лоза сама ослабнет, высохнет и рассыплется в пыль.

Ступень 20

Стена Шипов

Дальность – близко/большая, длительность – заря/постоянная, зона – здание.

Средоточие – шип (+1).

За несколько секунд это заклинание создает отвесную стену прочных, непроходимых кустов, усеянных острыми шипами. Параметры стены: двадцать шагов в длину, четыре шага в высоту и шаг в толщину. Кусты, неестественно гибкие и с острейшими шипами, имеют стойкость +15 и четыре степени повреждений (удаление их с пути возможно только острым режущим предметом). Попытка прорваться через кусты требует стрессового броска на Силу 9+ и в любом случае причиняет +15 ущерба. Если вы провалили его, вы получаете еще 5 пунктов ущерба. Стена вырастает из уже существующих кустов или из плодородной почвы. Стрессовый бросок на Лазанье 9+ позволяет персонажу взобраться на стену, но он в любом случае получает 10 пунктов ущерба.

Ступень 25

Стена Живого Леса

Дальность – близко/большая, длительность – заря/постоянная, зона – здание.

Средоточие – дубовая ветвь (+1).

Стена живых крепких дубов вырастает под воздействием этого заклинания. Для этого необходимо наличие любых других растений или плодородной почвы. Стена дубов достигает 5 шагов в высоту, 20ти в длину и одного в толщину. На стену можно взобраться при стрессовом броске на Лазанье 9+.

Ступень 30

Древесный Мост

Дальность – близко/большая, длительность – заря/постоянная, зона – строение.

Средоточие – щепка от деревянного моста (+1).

Живые деревья, листья и лозы образуют причудливый мост редкой красоты. Мост может достигать 50 футов в длину, и он достаточно прочен, чтобы выдержать существ вплоть размера +4.

Ступень 35

Баснословный Урожай

Дальность – особая, длительность год, зона – границы, ритуал.

Этот ритуал, который совершается в полдень следующих за зимним солнцестоянием суток, призван гарантировать здоровье и обильные урожаи всем растениям и посевам в данных границах в наступившем году. Заклинание защищает растения от немагических заболеваний. Оно не в силах контролировать погоду или остановить охоту благородного лорда, несущуюся по несжатому полю. Но плоды будут крупнее, урожай – обильнее, еда от этого – вкуснее. Границами заклинания являются земли, поля и сады тех, кто присутствует на ритуале. Хотя прежде всего это заклинание улучшает рост съедобных растений, другие тоже становятся здоровее и красивее от свершения этого ритуала.

Руководство по заклинаниям Постижения Трав

Базовая дальность – касание, базовая длительность – концентрация, базовая зона – объект.

Ступень 3. Обладание интуитивным знанием о растении и его свойствах (например, понимание того, что определенное действие повредит растению).

Ступень 5. Получение общих сведений или отдельного факта, касающегося растения или предмета, сделанного из растительных материалов.

Ступень 10. Выяснение всех обычных свойств растения или предмета, сделанного из растительных материалов.

Ступень 15. Определение местонахождения или чувство растения, которое вы не можете обнаружить иным способом.

Ступень 25. Общение с растениями.

Заклинания Постижения Трав

Ступень 4

Имена Трав

Дальность – касание/близко, длительность – мгновение, зона – индивидуальная.

Средоточие – сапфир (+5).

Заклинание сообщает вам, какого именно растения вы касаетесь (вид растения). Также вы получаете представление о его естественной среде произрастания. Работает с предметами из растительного материала так же хорошо, как и с живыми растениями.

Ступень 10

Проникновение в Тайны Леса

Дальность – автор/касание, длительность – заря/год, зона – границы.

Средоточие – гравий из копыта фавна (+5).

Заклинание заключает подобие союза между вами и лесом, в котором вы находитесь. Этот союз дает вам интуитивное понимание того, как жить в лесу, как получить от него все необходимое, не причиняя ему вреда, как помочь ему в ответ на его помощь. Вы получаете бонус +3 ко всем броскам, ориентированным на действия в природе и с природой (не включая броски на заклинания), когда вы находитесь в лесу или в схожей местности. Причинение серьезного вреда лесу и его обитателям обрывает действие заклинания.

Ступень 15

Поиск Диких Трав

Дальность – касание, длительность – концентрация/луна, зона – объект.

Средоточие – лист кипариса (+3).

При применении этого заклинания вся лесная растительность начинает направлять вас к месту цветения ближайшего представителя интересующего вас вида растения. Вы читаете условные сигналы деревьев и кустарников как открытый путеводитель по этому лесу – нужно просто поддерживать концентрацию. Кстати, вам необходимо иметь образец растения, которое вы ищете. Для успешного поиска ищущий должен выполнить стрессовый бросок на Наблюдательность 6+.

Свист Летящего Дерева

Дальность – автор/касание, длительность – концентрация/луна, зона – особая.

Средоточие – ореховый прут (+1).

Дает вам знать, где через несколько секунд окажется предмет, сделанный из древесины, резким пронзительным свистом, звучащим в воздухе перед прибытием предмета. Вы получаете бонус +9 к защите от деревянного оружия (при условии, что у вас есть возможность уклонения). Также вы можете уклониться от деревянных метательных снарядов. Это происходит автоматически, если в вас стреляют с расстояния больше 20 шагов. Если одновременно по вам производится несколько выстрелов, то вы уклоняетесь автоматически от первого, а все последующие рассчитываются с применением штрафа -3. Если по вам проводится выстрел с 20 шагов или более короткой дистанции, то стрелок получает штраф -6 к выстрелу.

Ступень 25

Разговор с Травами

Дальность – касание/большая, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – жеваный лист (+1).

Вы можете поговорить с растением на одну тему. Степень результативности общения зависит от типа растения: вековые дубы могут поведать вам гораздо больше, чем однолетние васильки. Один вопрос с последующим ответом может занять от десяти до тридцати минут. Растение общается тем медленнее, чем ниже темп его роста. Растения могут дать информацию о других растениях или почве, тогда как менее фундаментальные события (например, прошедшее час назад животное или воинское подразделение) растения не запоминают, если только эти события не задевают их. Новости могут передаваться по лесу очень быстро, вместе с ветром и шелестом листвы. Стоящие рядом с вами не улавливают смысла вашей беседы.

Ступень 45

Созыв Совета Деревьев

Дальность – автор, длительность – луна, зона – границы, ритуал.

Вы призываете все магические или имеющие возможность передвигаться (редкие растения обладают этим свойством, например, перекати-поле) растения того леса, в котором вершится ритуал, навестить вас на месте ритуала. Растения не обязаны отзываться на ваш призыв, но многие из них (волшебные растения часто любопытны) откликнутся на ваш зов. Деревья в лесах нечисти идут на контакт особенно охотно. Собравшись, деревья и другие растения развлекаются, вспоминают былые дни и древнее могущество, иногда пользуются волшебством, иногда обсуждают проблемы выживания. Вы можете разговаривать с растениями и понимать их речь. Результат собрания может не принести вам никакой пользы. Волшебные деревья продолжают двигаться еще один месяц, и многие постараются использовать остаток времени, чтобы добраться до привычных мест.

Руководство по заклинаниям Обращения Трав

Базовая дальность – касание, базовая длительность – заря, базовая зона – предмет.

Это руководство подразумевает, что, как бы изощренно вы ни экспериментировали над растением, изменяя его, оно все же останется каким-либо растением. Преображение растения во что-то еще обычно требует заклинания на пять ступеней мощнее, чем наиболее пригодное для этого превращения заклинание из руководства. Для превращения растения в материал или готовую вещь (древесина или мебель, ткань или одежда), добавьте также пять ступеней.

Ступень 5. Изменение растения или предмета из растительных материалов.

Ступень 10. Превращение растения или предмета из материалов растительного происхождения в металл или камень (вспомогательная дисциплина – Земля).

Ступень 15. Принуждение растений быстро изгибаться или извиваться на месте.

Ступень 20. Воздействие на самосознание и дух растений

Заклинания Обращения Трав

Ступень 5

Колючий Посох

Дальность – касание/близко, длительность – заря/постоянная, зона – предмет.

Средоточие – шип розы (+3).

Вы должны иметь при себе длинную деревянную палку (до 6 футов в длину), на которую будет воздействовать это заклинание. В каждой точке, которой вы коснетесь, вырастают толстые острые шипы. Палка становится боевым посохом, и

при первом ударе она наносит +4 ущерба противнику, после чего шипы ломаются.

Ступень 15

Танец Посоха

Дальность – близко/видимость, длительность – мгновение, зона – предмет.

Средоточие – небольшой прутик (+1).

Посохи, древки, трости и прочие длинномерные деревянные тонкие предметы под воздействием этого заклинания начинают жить отдельной жизнью: они извиваются ужами, скручиваются в причудливые спирали, гнутся из стороны в сторону в течение нескольких секунд, а потом замирают в том положении, в котором их покинула энергия заклинания. Взбесившаяся палка бьет того, кто ее держит, нанося +4 ущерба. Ущерб, естественно, может вырасти, если речь идет о древковом оружии.

Бронзовая Веревка

Дальность – касание/малая, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – кусок бронзы (+1).

Вспомогательная дисциплина – Земля.

Превращает веревку, сплетенную из растительных волокон, в веревку из сверхпрочных бронзовых волокон. Порвать такую веревку затруднительно, но и весит она на порядок больше обычной веревки. Если у вас есть бронзовая безделушка, которая может послужить средоточием заклинания, дотроньтесь ею до веревки.

Железная Листва

Дальность – касание/близко, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – кусок железа (+1).

Вспомогательная дисциплина – Земля.

Делает любое дерево, живое или мертвое, твердым как железо. Воздействует на любое количество сплошной растительной массы вплоть до небольшого дерева или маленькой лужайки. Растения с острыми краями листьев или шипами могут стать смертоносными при такой трансформации. Средоточием следует коснуться растения.

Ступень 20

Искривление Прямого Ствола

Дальность – касание/большая, длительность – заря/год, зона – объект.

Средоточие – жемчужина (+3).

Вынуждаете дерево изгибаться нужным вам образом. В зависимости от ваших нужд, гнутые деревья могут образовать клетку, стену, укрытие и т.п. Даже листья могут лечь согласно вашим распоряжениям и, допустим, образовать зеленую мягкую черепицу, не пропускающую капли дождя в ваше прибежище. В зависимости от сложности затребованной вами новой формы, процесс изменения растения занимает от одной до десяти минут. В течение этого времени вы должны поддерживать концентрацию.

Ступень 25.

Пронзающее Древко

Дальность – касание/близко, длительность – вечность, зона – объект.

Прицельное +2.

Средоточие – древко стрелы (+1).

Вспомогательная дисциплина – Управление.

Превращает деревянный предмет в гладкое древко копья, заточенное с одного конца, мчащееся по воздуху к цели. Ущерб зависит от того, из чего делается древко: посох дает ущерб +10 (максимальный ущерб для заклинания), ветвь +8, жезл +5. Если древко воткнулось в тело, удаление застрявшего острия приведет к потере одной степени здоровья, если только жертва не проведет удачный бросок на Выносливость 4+ (можете добавить к этому параметр Целительства того человека, кто вытаскивает древко).

Пробуждение Дремлющего Дерева

Дальность – касание/близко, длительность – заря/постоянная, зона – объект.

Средоточие – звездный рубин (+1).

Вспомогательная дисциплина – Дух.

Наделяет дерево сознанием, похожим на человеческое. Такое дерево может видеть и слышать происходящее на нормальном уровне человеческого восприятия. Также оно может перенять некоторые свойства разума или черты личности мага. За несколько часов дерево может любым образом изменить положение своих ветвей, но прохожий человек не сможет увидеть столь медленное перемещение, даже если будет присматриваться несколько секунд. Большая часть деревьев в магических областях находится в активном состоянии и без вмешательства магов. Звездный рубин – камень, позволяющий вызывать и контролировать многие виды инородных существ.

Ступень 55

Проклятие Мрачной Чащи

Дальность – автор, длительность – постоянство, зона – границы, ритуал.

Вспомогательная дисциплина – Разрушение.

Превращает лес мрачную и опасную чащу. Деревья становятся кривыми и ужасающими, впечатлительные люди, забредшие в этот лес, могут видеть в их трещинах и дуплах лики чудовищ. Деревья становятся мыслящими, сознательными, причем они хотят только одного: причинить вред вторгнувшимся в лес. Деревья получают способность слышать, видеть и ограниченно двигаться. Пока они не научились самостоятельно вынимать из земли корни, деревья активно работают сучьями, могут передвигать их вверх и вниз по стволу, так что самые высокие ветви могут оказаться у земли за час или два. В этих лесах обитают только поганые, страшные животные (волки, вороны, вепри и т.д.) Никаких съедобных плодов, грибов и трав в этих лесах не произрастает. Орден Гермеса не дозволяет использовать это заклинание в заколдованных лесах нечисти.

Руководство по заклинаниям Разрушения Трав

Эти заклинания уничтожают растения и растительные материалы. Поскольку из дерева сделано довольно много вещей, заклинания этого сочетания дисциплин могут быть весьма эффективны для причинения ущерба народному хозяйству. Руководство создано для работы с мертвыми предметами. Уничтожение живых растений несколько сложнее – к заклинанию добавляется пять ступеней.

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – вечность, базовая зона – предмет.

Ступень 4. Порча некоторого количества пищи.

Ступень 5. Уничтожение некоторого объема древесины. Преждевременное опадание листьев.

Ступень 10. Уничтожение растения.

Заклинания Разрушения Трав

Ступень 5

Прочность Гнилых Досок

Дальность – касание/близко, длительность – вечность, зона – объект.

Средоточие – горсть опилок (+3).

Предметы из дерева начинают гнить и разваливаться. Воздействовать таким образом можно на предмет размером с обычную дверь. Предметы такой величины развалятся за два хода. Обычно от предмета начинают откалываться большие

куски дерева, распадающиеся на более мелкие части до полного превращения в пыль.

Феррамент из Братства Вердиция разработал версию этого заклинания таким образом, что гниение начинается с верхушки предмета и равномерно распространяется до самого низа. Все очень упорядоченно и строго – как и в других его заклинаниях.

Ступень 15

Осень по Прихоти

Дальность – автор/видимость, длительность – вечность, зона – границы.

Средоточие – горсть снега (+3).

Листья, которым положено падать не раньше осени, внезапно желтеют, краснеют и облетают. Весь процесс занимает минуту. До следующей весны деревья будут голыми.

Ступень 20

Источенные Корни

Дальность – близко/большая, длительность – вечность, зона – особая.

Средоточие – лист дягиля (+1).

Иссушает и уничтожает одно живое дерево высотой не более удвоенного человеческого роста. Также заклинание может пагубным образом воздействовать на всю мелкую растительность в радиусе 10 футов от мага. Если вы используете дягиль, истолките его лист помельче и развейте по ветру.

Ступень 25

Болезнь Мелкой Трухи

Дальность – близко/большая, длительность – вечность, зона – строение.

Средоточие – кусок трухлявой древесины (+1).

Приводит к гниению и разложению большого количества древесины в изделиях или в сырье (досках, дровах и т.п.). Объемы поглощаемого гниением дерева могут быть приравнены к количеству материалов, уходящих на постройку большого крестьянского дома и сооружение предметов мебели для него. Дерево в течение минуты трещит и скрипит, а потом распадается в прах.

Ступень 30

Безжизненная Просека

Дальность – особая, длительность – особая, зона – особая.

Средоточие – черный оникс (+1).

Когда вы прогуливаетесь по лесу, предварительно задействовав эффекты этого заклинания, все растительные материалы в 10 шагах впереди вас и в 5 шагах с каждой стороны от вас подвергаются уничтожению. Ваша смертоносная поступь несет смерть любой зелени. Когда вы проходите по лесной тропе, зеленая листва в доли секунды опадает и превращается в серый пепел, тихо шуршащий под вашими ногами. Каждое применение заклинания дает вам возможность совершить губительное шествие длиной в семь миль. Если вам вздумается использовать эту магию в лесах нечистой силы, вполне возможно, что это будет ваше последнее заклинание. Применение черного оникса как символа смерти совершенно оправдано. Заклинание было разработано в фламбийских мастерских, и его автор заслужил премию и похвалу главы Братства.

Руководство по заклинаниям Управления Травами

Базовая дальность – шаг, базовая длительность – концентрация, базовая зона – предмет. Нет особой разницы, пытаетесь вы управлять живым растением или деревянным изделием.

Ступень 5. Контроль какого-либо количества древесины (ветви или древка оружия).

Ступень 10. Отклонение одной атаки деревянным или древковым оружием.

Ступень 15. Отклонение нескольких атак деревянным или древковым оружием.

Ступень 20. Отклонение всех видимых вами атак древковым или деревянным оружием. Малое количество дерева начинает двигаться согласно вашим распоряжениям (держащееся корнями за почву растение должно там и оставаться).

Ступень 25. Отклонение и видимых и невидимых атак деревянным или древковым оружием. Малое количество дерева начинает двигаться согласно вашим указаниям, но теперь и растения берут корни в листья и идут, куда вы скажете.

Заклинания Управления Трав

Общая ступень

Преграда Против Нечисти Глухих Чащ

Дальность – близко, длительность – кольцо/постоянная, зона – группа.

Средоточие – звездный рубин (+3).

Заклинание действует аналогично "Преграде Против Нечисти Злобных Вод". Лесная нечисть не сможет вам доставить неприятностей, если по ночам над вашим лагерем будет светиться зеленый купол данного заклинания.

Ступень 10

Отпугивание Древесины

Дальность – шаг, длительность – концентрация/солнце, зона – предмет.

Средоточие – посох (+3).

Отклоняет одиночный удар любого оружия, сделанного из дерева. Максимальный размер – двуручная дубина. Вы можете отражать по одной атаке в каждый ход. Атака таким оружием по вашей защищенной магией фигуре обречена на неудачу, но нападающий на вас воин (разбойник, сборщик податей и т.д.) все равно делает бросок на атаку, проверяя, не был ли бросок провалом. При этом надо учесть, что если он атаковал вас в схватке, он делает на два провальных броска больше, в случае небрежности. Если вы обычно носите посох, он, являясь средоточием, должен быть в вашей руке во время колдовства.

Ступень 15

Удар Рассерженной Ветви

Дальность – близко/большая, длительность – концентрация, зона – объект.

Прицельное +0.

Средоточие – ветвь дерева, похожая на хлыст (+3).

Заставляет большой сук дерева наносить удары по цели. Вы должны навести заклинание на цель. Ущерб +10.

Сплетение Шипов и Сучьев

Дальность – близко/большая, длительность – концентрация, зона – объект.

Прицельное +1.

Средоточие – небольшая сеть (+1).

Вспомогательная дисциплина – Обращение.

Вы указываете, например, на огромный сук, лежащий на дороге, а потом наводите заклинание на выбранную жертву. Магическая энергия швыряет этот сук в жертву, и происходят невообразимые события: сук всей своей длиной опутывает жертву, точно гигант-удав, но не убивает человека, а лишь обездвиживает его. Жертве дается право каждый ход предпринимать попытку вырваться из древесного плена. Для освобождения пленник должен сделать стрессовый бросок на Силу 9+. При провале жертва никогда не выберется из ловушки без посторонней помощи. Если на той длинной ветви или бревне, которым вы оплели вашу добычу, были шипы, они наносят +6

ущерба при первом ударе, и такое же количество ущерба жертва получает при каждой ее попытке – удачной или нет – освободиться. Если маг перестает концентрироваться, то для освобождения жертве необходима удача при стрессовом броске на Силу 6+. Небольшая сеть, сплетенная из трав и растений, помогает заклинанию симпатическим путем.

Ступень 20

Объятия Настойчивых Трав

Дальность – близко/большая, длительность – особая, зона – особая.

Средоточие – небольшая сеть (+1).

Это заклинание оживляет все малые растения и травы на площади, ограниченной в ширину вашими распростертыми руками, а в длину – 15 шагами от вас. Каждая травинка хватает и удерживает тех людей или существ, которые стоят на этой площади и до которых она может дотянуться. Чтобы вырваться из этого неожиданного захвата, пленникам растений раз в минуту позволен стрессовый бросок на Силу 9+. Если этот бросок завершится провалом, жертва теряет возможность вырваться самостоятельно. Через час травы ослабят хватку и продолжат жить своей спокойной растительной жизнью. Броском на Концентрацию 6+ маг может освободить одного пленника трав в ход.

Ступень 25

Повелитель Деревьев

Дальность – шаг/большая, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – кора векового дерева (+3).

Заставляет дерево перемещать ветви и изгибать ствол в соответствии с вашими мысленными распоряжениями. Большое дерево, которое бьет кого-либо по вашему приказу, имеет реакцию +5, атаку +7 и наносит ущерб +10. Обычное оружие практически бесполезно против больших деревьев.

Бунт Оружейного Древка

Дальность – близко/видимость, длительность – особая, зона – предмет.

Средоточие – капля крови (+3).

Капля крови, только что упомянутая, должна быть взята от человека, совершившего низкое предательство своей семьи. Заклинание оживляет деревянное оружие, оружие на деревянной ручке или на древке. Это оружие ближнего боя начинает атаковать своего владельца до тех пор, пока он не будет уничтожен, либо оно само не сломается, либо не прервется действие магии. Когда заклинание начинает действовать, оружие пытается вырваться из руки хозяина (ему нужен удачный стрессовый бросок на Проворство – нагрузка 8+ для удержания оружия). В последующие ходы удержать оружие хозяин может стрессовым броском на Силу 6+. Если он проваливает бросок, он выпускает оружие из рук и оно атакует бывшего хозяина. Пока хозяин удерживает оружие, оно не способно бить его, но и не сражается на его стороне, всячески противясь участию в блоках и ударах. Вырвавшись на свободу, оружие атакует владельца с применением собственных характеристик атаки и ущерба.

Бывший владелец может сразиться с мятежным оружием. Оружие использует оружейный параметр защиты как собственную защиту. Количество степеней здоровья оружия равно его показателю размера. Одноручное оружие имеет стойкость +6, двуручное +10. Колющее и стрелковое оружие, применяемое против взбунтовавшегося оружия, получают штраф -6 к атаке. Заклинание кончается, когда взбунтовавшееся оружие теряет все степени здоровья или когда проходит один час. Потеря всех степеней здоровья может не привести к уничтожению оружия – в этом вопросе роль играет качество поддавшегося магии топора или копья.

Ступень 30

Гигантские Шаги Дерева

Дальность – шаг/большая, длительность – концентрация, зона – объект.

Средоточие – фиолетовый аметист (+1).

То же, что и "Повелитель Деревьев", только теперь деревья, находящиеся в вашем распоряжении, могут ходить со скоростью в два раза меньшей, чем человеческая. Если вы проваливаете бросок на Концентрацию, необходимую для поддержания заклинания в действии, дерево выйдет из-под контроля и нападет на вас. Камень Юпитера, лиловый аметист, должен помочь вам в контроле над потенциально опасными объектами.

VII. Сражение

Сражение – это проявление сплоченности, время азарта и возбуждения, время жизни и смерти. Непредсказуемость боя дает каждому участнику возможность одержать решительную победу или потерпеть сокрушительное поражение. Каждое сражение – это отдельная глава истории, со своими героями, злодеями и сюжетом.

Сражение в "Искусстве Волшебства" – это повествование, в котором каждый игрок участвует как один из соавторов, распоряжаясь действиями своих персонажей в меру своего воображения и артистичности; при совместных творческих усилиях всех игроков боевые моменты саги могут стать весьма захватывающими и запоминающимися элементами игры. Правила, представленные здесь, составляют основу этого повествования, а рассказчик контролирует боевые действия, трактуя эти правила соответственно обстановке.

Когда вы оказались в боевой ситуации, разрешайте проблемы по мере возникновения: играйте "с листа", не пользуйтесь мертвыми схемами. Свободно пользуйтесь модификаторами к боевым параметрам по своему усмотрению, награждайте бонусами игроков, изобретающих логичные стратегические маневры, рискованные тактические уловки, и т.д. Если исход какого-то действия очевиден для отряда, забудьте о метании костей в этом случае. Не возбраняется применять какие-либо фигурки или жетоны (игрушечных солдатиков, пуговицы или монеты, например) для отражения хода сражения, но только если это не сковывает воображение игроков. Особенно упорно надо добиваться того, чтобы игроки четко представляли себе место действия и следили за развитием событий. При соблюдении этих условий с самого начала вы с легкостью избежите ненужной путаницы и взаимных обид. Старайтесь разнообразить обстановку назревающих битв, обеспечивать весомые причины и приемлемые поводы для разжигания конфликта и не забывайте продумывать, как ситуация будет влиять на обстоятельства сражения. Бой – это пик эмоций, поэтому старайтесь сделать ситуацию напряженнее, увлекательнее и драматичнее!

Боевые параметры

Существует семь параметров, без применения которых обычно не может состояться ни одна битва. Если параметры каждого персонажа для каждого вида оружия, которым этот персонаж владеет, будут рассчитаны заранее, это значительно ускорит развитие событий. Параметры зависят от характеристик и способностей персонажа, а также от других модификаторов, которые могут быть найдены в таблицах и картах в этой главе.

Реакция: Реакция отражает умение вашего персонажа проворно и тактически оправданно перемещаться в боевой ситуации.

Реакция = Проворство + боевое умение + бонус реакции оружия + нагрузка

Атака: Параметр атаки олицетворяет искусность вашего персонажа в обращении с оружием. Для расчета параметра атаки для ручного оружия применяется Ловкость, для метательного оружия – Наблюдательность.

Атака = Ловкость/Наблюдательность + боевое умение + бонус атаки оружия + нагрузка.

Защита: Параметр защиты – степень вашей расторопности при блокировании вражеского оружия и уходах от ударов противника. При использовании метательного оружия вы не можете иметь параметр защиты. Если персонаж с метательным оружием вынужден защищаться, он должен использовать свою способность Драка для определения защиты.

Защита = Проворство + боевое умение + бонус защиты оружия – размер + нагрузка.

Ущерб: Это величина наносимого вашим оружием вреда. Сила и размер вашего персонажа добавляются в формулу только при расчете ущерба от оружия ближнего боя.

Ущерб = (Сила + Размер при использовании оружия ближнего боя) или (ничего при использовании метательного оружия) + бонус ущерба оружия.

Стойкость: Этот параметр указывает, какое количество физического ущерба игнорирует организм, прежде чем он будет действительно поврежден.

Стойкость = Выносливость + размер + прочность доспеха.

Боевая усталость: Когда ваш персонаж напрягает силы в бою или в другой критической ситуации, всегда есть риск надорваться. Тренировка и практика в разных видах деятельности увеличивают шансы на более продолжительное выполнение боевой задачи, тогда как скованность в движениях (по разным причинам) или тяжелое снаряжение уменьшают эти шансы.

Боевая усталость = Выносливость + боевое умение + нагрузка.

Нагрузка: Параметр нагрузки отвечает за то, как сильно ваше снаряжение мешает передвигаться. Нагрузка не может быть выше нуля. Имейте в виду, что, когда в формуле указано "+ нагрузка", вы, по сути, производите действие вычитания, а не сложения, так как нагрузка всегда является неположительным числом. Помните, что груз – также отрицательное число. Смотрите "нагрузка" на стр.66 для получения более полных сведений.

Нагрузка = Сила + вес.

Расстояния в бою

В бою каждый шаг, который отделяет вас от противника, может сыграть свою роковую роль. Одним шагом дальше – и вы не попадете под удар копейщика, стоящего во втором ряду вражеского строя. Одним шагом ближе – и лучники противника не смогут выстрелить в вас из-за спин впередистоящих воинов. Поэтому расстояние, разделяющее двух бойцов или любых двух персонажей или предметов, играет важную роль в сражениях "Искусства Волшебства". Расстояние определяет образ действия персонажа и является ключевым критерием выбора типа оружия. Расстояния в бою приблизительно соответствуют категориям дальности действия заклинаний, обсуждение метода применения которых вы найдете на стр. 116. Не упускайте из виду расстояние, которое разделяет персонажей и их противников на начало боевой ситуации. Рогатина не причинит особого вреда человеку, стоящему вплотную к вам, и поразить мечом лучника, отстоящего на полсотни шагов, вам вряд ли удастся.

Длина руки (ДР): Бойцы на расстоянии длины руки либо уже находятся в физическом контакте, либо подобрались друг к другу на дистанцию, достаточную для рукопашной драки. Дистанция между ними не превышает одного шага.

Взмах меча (ВМ): Бойцы не могут применять кулачный бой, поскольку расстояние взмаха меча разделяет их на две длины меча (т.е. от одного до двух шагов). Точная дистанция варьируется в зависимости от наличия свободного пространства для взмаха оружием.

Укол копья (УК): Бойцы уже могут не бояться мечей друг друга, поскольку расстояние укола копья приблизительно равняется длине древкового оружия. Это максимально допустимое расстояние для схватки (т.е. для применения оружия ближнего боя), а также минимальное расстояние для выстрела или метания (т.е. для применения метательного оружия). Фактическая дистанция может колебаться от двух до четырех шагов.

Метание ножа (МН): Бойцы находятся за пределами расстояния, на котором возможна схватка, а максимальная дистанция, их разделяющая, равна 15 шагам.

Выстрел пращи (ВП): Чтобы добраться до врага, которого отделяет от вас выстрел пращи, вам необходимо преодолеть дистанцию от 15 до 50 шагов.

Полет стрелы (ПС): Это расстояние включает в себя дистанции от 50 до 200 шагов.

Развитие боя

Время ведения боя измеряется в ходах. Любому персонажу одного хода должно хватить для проведения одного быстрого действия: первый персонаж бросается из одного места битвы в другое, второй проводит серию обманных движений и наносит сокрушающий удар мечом, третий произносит магическую формулу – все это укладывается в один ход. Количество времени, утекающего за один ход, лежит в области от пяти до двадцати секунд, в зависимости от тех действий, которые совершаются персонажами.

Ход боя делится на семь фаз, каждая из которых определяет очередность разнообразных действий в течение хода. Этими фазами являются (в порядке их проведения) перемещение, первый выстрел, схватка, второй выстрел, колдовство, произвольное действие и проверка усталости. Подробно каждая фаза описана ниже, но, если вам не требуются утомительные детали в какой-то из ситуаций, можете вольно использовать эти правила.

Фаза первая. Перемещение

На этой фазе рассказчик просит каждого игрока заявить, что предпримет его персонаж в течение хода. Будучи спрошенным, игрок должен сделать "заявку", т.е. объяснить, какое действие он намеревается совершить и какие перемещения для этого предпринимает. Заявка любого персонажа, который намерен в этом ходе вступить в бой, должна содержать сведения о том, с каким противником он хочет схватиться, на каком расстоянии он намеревается атаковать противника, какое оружие он намерен использовать для нападения. Из-за расстояния или физических препятствий атака определенного противника может оказаться невозможной. Рассказчик должен быть способен обстоятельно доказать игроку абсурдность или невозмож-

Таблица Модификаторов реакции

Действие персонажа	Модификатор реакции
Персонаж верхом на коне	+ Верховая Езда*
Бегство	+6**
Стремительная атака	+3***
Атака с возвышения	+3

Примечания:

* Персонаж верхом на коне получает также бонус за атаку с возвышения, если атакует стоящего на земле.

** Персонаж, заявивший "бегство", покидает поле боя на максимальной скорости, не может атаковать и не может активно защищаться от атак против него в течение этого хода.

*** Стремительная атака требует места для разгона (наличие места определяет рассказчик). Стремительная атака может производиться и всадниками, ее бонус складывается с остальными бонусами всадника.

Таблица Перемещения

Скорость	Количество шагов за ход
Ходьба	9 + Про + нагрузка
Медленный бег	15 + Про + нагрузка
Быстрый бег	30 + Про + Атлетика + нагрузка – здоровье – бодрость*
Галопом верхом	50 + Верховая Езда

* Имеются в виду штрафы за ранения и усталость.

ность осуществления его намерений в конкретной ситуации. Не будете же вы стрелять в противника, рискуя попасть в своего товарища?

От заявки зависит, в какую фазу хода будет действовать персонаж. Все участники боя принимают участие в фазах перемещения и проверки усталости (первая и последняя фазы), другие же фазы являются взаимоисключающими, кроме фаз первого и второго выстрела. К примеру, если персонаж намерен схватиться в ближнем бою с противником, он пропускает фазы выстрелов, колдовства и произвольного действия, используя только фазу схватки.

После того, как все заявки сделаны, каждый участник боя должен провести стрессовый бросок на реакцию, причем реакция рассчитывается с учетом соответствующего бонуса оружия, заявленного персонажем. Другие модификаторы также могут изменить результат (см. Таблицу модификаторов реакции). Рассказчик может применить и иные модификаторы в случаях, когда ситуация требует дополнительных штрафов или бонусов.

Если заявленные игроками действия не противоречат друг другу, все они осуществляются своим чередом, в порядке фаз хода. Если какое-то действие исключает другое (например, два человека хотят занять одну и ту же позицию, или персонаж пытается догнать противника, который не хочет, чтобы его догнали), перемещения персонажей распределяются по порядку в зависимости от величины броска на реакцию. Больший показатель означает, что действие этого персонажа осуществляется раньше прочих.

Стандартная форма перемещения в бою заключается в быстром, насколько возможно, движении, с уклонением от случайных ударов. Таким образом, персонаж может пройти (15 + Проворство + нагрузка) шагов в ход. В темноте или на пересеченной местности это число уменьшается. Осмотрительно перемещаясь по полю боя, персонаж проделывает (9 + Проворство + нагрузка) шагов. Резким ускорением он покроет (30 + Проворство + Атлетика + нагрузка) шагов в ход, с учетом штрафов за усталость и ранения. Рассказчик может потребовать от бегуна бросок на Атлетику, потому что при резких рывках по неровной поверхности через гущу событий с оружием в руках персонаж может и пострадать, например споткнувшись о кочку или поранившись собственным оружием.

Персонаж, который просто движется – не нападает ни на кого и сам не подвергается атакам, – может пройти за ход максимальное количество шагов, указанное для того типа движения, которое он использует, если, это перемещение не совершается в пределах зоны поражения противника, определяемого по типу его оружия. Персонажи, намеревающиеся переместиться к выбранной точке и вступить там в бой, могут пройти до половины дистанции, положенной им в соответствии с типом перемещения, а потом схватиться с врагами. Если для вступления в бой необходимо проделать больше половины возможного перемещения, персонаж не вступает в бой в этом ходе. В следующем ходе он сможет атаковать и при этом может применить бонус за стремительную атаку, необходимый разбег для которой считается проделанным в прошлом ходе.

Персонаж верхом на лошади может проделать положенное перемещение целиком и тем не менее вступить в бой. Правда, если он покроет больше половины допустимой дистанции, а затем ударит по врагу, человек, которого атакует всадник, имеет возможность встать и выстрелить, если стрелковое оружие заряжено, во всадника. Сначала произойдет выстрел, а затем уже кавалерист произведет свою атаку.

Во время перемещения персонаж может вытащить какой-либо хранимый в суме, кармане или на поясе предмет (например, меч). Кроме того, он при перемещении может выполнять простые действия, не мешающие перемещению и не требующие времени (например, бросить оружие под ноги). Более сложные действия должны производиться в фазе произвольного действия.

Вместо дальнего перемещения в настоящей фазе персонаж может выполнить и другое действие, связанное с движением, например, подняться с земли, залезть на лошадь, запрыгнуть на ветку дерева и т.п.

Если какой-либо персонаж изъявил желание вступить в схватку с определенным противником, то происходит расчет сближения. Сближение определяет, состоится ли схватка двух персонажей в этот ход, и если состоится, то на каком расстоянии. Для выяснения победителя в сближении персонажи должны сравнить результаты сделанных бросков на реакцию. Побеждает тот, у кого этот показатель выше, а в случае ничейного результата победителем в сближении считается боец, заявивший большее расстояние. Рас-

стояние между двумя противниками устанавливается равным заявке победителя в сближении. Кроме того, победитель в сближении берет разницу между показателями своего броска на реакцию и броска оппонента в качестве "бонуса первого удара": это число может быть прибавлено в течение этого хода к параметру атаки или защиты победителя состязания по его выбору.

Иногда человек, проигравший сближение, может сократить расстояние до победителя, даже если последний заявил намерение атаковать этого человека с дальнего расстояния. Такое чаще всего случается при стрельбе лучников по приближающемуся врагу. Если персонаж заявил намерение атаковать с расстояний метания ножа, выстрела пращи или полета стрелы и выиграл сближение, он может применить метательное оружие с выбранного расстояния. Однако тот, кто проиграл сближение, все еще может использовать свое право на перемещение по полю битвы, и он вполне может подобраться к лучнику на расстояние взмаха меча и нападет на него, если он при этом использует только половину отпущенной ему длины перемещения.

Если два бойца изъявляют желание сразиться друг с другом на одном и том же расстоянии, сближение не рассчитывается и каждый получает то, что хочет. Теперь, когда два бойца сошлись в схватке, сближение потребуется лишь в случае желания одного из противников изменить расстояние между ними. Бонус первого удара, отражающий не только преимущество в скорости действий, но и в применении оружия победителем сближения на оптимальном расстоянии, не используется, если персонажи соглашаются на одинаковое расстояние схватки.

Применение метательного оружия заставляет и атаковать и защищаться несколько иначе, чем при использовании оружия ближнего боя. Персонаж, который желает защитить себя щитом, уклонением и т.п. от выстрела или брошенного оружия противника, должен быть осведомлен о местонахождении противника и заявить сближение с ним. Это означает, что в данный ход персонаж не сможет напасть ни на кого, кроме этого противника, применяющего метательное оружие, и сможет атаковать его в этот ход либо собственным метательным оружием, либо оружиенм ближнего боя (если он успеет добраться до него, конечно).

Если в результате сближения противник персонажа оказывается за пределами зоны поражения оружием, заявленным персонажем на этот ход, он не может атаковать противника в этом ходе. Кроме того, теряется бонус давления, накопленный за предыдущие ходы (см. "Схватка" ниже).

Пример сближения

Альберт и Борс сражаются с двумя ворами, Фридрихом и Гуго, и, поскольку Фридрих уже ранен, начинают получать преимущество. Альберт заявляет, что он будет перемещаться, дабы схватиться с Фридрихом на расстоянии взмаха меча при использовании боевого умения Одиночное Оружие (Фридриху удалось выйти из схватки с Альбертом в предыдущем ходе). Борс заявляет, что он будет двигаться к Гуго и постарается атаковать его копьем (боевое умение Древковое Оружие) на расстоянии укола копья. Рассказчик заявляет, что Фридрих будет бежать с поля боя, пытаясь покрыть бегом тридцать ярдов, и не станет сражаться с кем бы то ни было. Гуго, по воле рассказчика, будет перемещаться для вступления в схватку с Борсом на расстоянии длины руки и собирается драться с применением кинжала. Игроки и рассказчик переходят к следующим действиям.

Борс кидает кость очень удачно – бросок на реакцию равен 18. Тот же показатель у Гуго равен 13, у Фридриха – 11, у Альберта – 10. Поскольку Борс и Гуго желали напасть друг на друга на разных расстояниях, рассчитывается сближение. Борс является победителем в сближеннии (больший бросок на реакцию), поэтому он встречает Гуго на расстоянии укола копья. При этом Борс получает бонус первого удара +5 (разница между 18 и 13). Гуго не может атаковать Борса (тот находится слишком далеко для того, чтобы достать его кинжалом). Фридриху же удается убежать от Альберта (он выиграл бросок на реакцию), и Альберт должен выбирать, бежать ли ему за ним или напасть на Гуго в следующем ходе.

Фаза вторая. Первый выстрел

В каждом ходу есть две фазы, в которых применяется метательное оружие: одна перед схваткой и вторая – после нее. Метательное оружие бывает разное, и искусных стрелков гораздо меньше, чем людей с луком в руках или пращой за поясом. Кто-то стреляет медленнее, кто-то быстрее, у одного скорострельный лук, у другого – медлительный арбалет. Некоторые бойцы будут выпускать по две стрелы в ход (при первой и при второй фазах), а некоторые не успеют сделать за это время и одного выстрела.

То, как часто вы можете применить метательное оружие за один ход, зависит от вашего параметра реакции. Соответствующие вашему параметру данные об эффективности вашей стрельбы или метания содержатся в Таблице Частоты стрельбы. Данные в ней под-

Таблица Частоты стрельбы

Реакция	Первый выстрел	Второй выстрел
–20 и меньше	каждый третий ход	нет
от–19 to до–10	каждый второй ход	нет
от–9 до 0	каждый ход	нет
от+1 до +10	каждый ход	каждый второй ход
+11 и больше	каждый ход	каждый ход

Таблица Модификаторов к сложности цели

Цель	Модификатор
Расстояние ДР или ВМ	Стрельба невозможна
Расстояние УК или МН	+3
Расстояние ВП	0
Расстояние ПС	+6
Скрытая (во тьме или в укрытии)	+3
Неподвижная или медленно движущаяся	0
Быстро движущаяся	+3
Бегущая	+6
Размер	– размер цели
Уклоняется или активно защищается	защита цели*
Стрелок прицелился	–3**
Цель имеет щит	+ бонус защиты щита***

Примечания:

* Если цель заявила сближение со стрелком.

** Прицеливание требует от стрелка пропустить одну полную фазу стрельбы. Стрелок не может двигаться или выполнять какие–либо действия во время прицеливания.

*** Если цель, имеющая щит, заявила сближение со стрелком, то модификаторы за щит и активную защиту складываются (в этом случае бонус защиты щита, действительно, учитывается дважды).

разумевают, что стрелок проводит все время между выстрелами в процессе перезаряжания и приготовления оружия к следующему выстрелу. Если стрелок делает что-либо еще, ход, в течение которого он не использует оружие, не идет в счет. Например, персонаж с параметром реакции -12 стреляет из лука в первом ходе. В следующем ходе он, не производя выстрела, должен достать стрелу, наложить ее на тетиву и только тогда – по прошествии второго хода и с началом третьего – выстрелить второй раз за сражение. Если вместо этого стрелок во втором ходе решает сменить позицию, то на третий ход он выстрелить не сможет, поскольку ему требуется еще достать стрелу и т.п. Выстрел последует только на четвертом ходе.

Если очередь, по которой метательные снаряды будут отправляться к целям, имеет существенное для персонажей значение, расставьте их по порядку, руководствуясь их результатами броска на реакцию. Обладающий наибольшей реакцией стрелок действует первым, за ним, по убывающей, остальные. Так что быстрый стрелок имеет шанс вывести из строя соперника прежде, чем тот выстрелит в ответ.

Когда вы выпускаете стрелу или метаете оружие, рассказчик рассчитывает трудность выстрела и определяет параметр сложности цели, на который вы ориентируетесь для точного попадания в цель. Базовая сложность цели равна 5, а дальше идут модификаторы, которые обычно усложняют ситуацию в зависимости от поведения цели, изменения обстановки боя или внешних естественных помех – темноты, ветра и т.д. (см. Таблицу Модификаторов к сложности цели). Окончательно определив сложность цели, произведите стрессовый бросок на атаку выбранным метательным оружием. Если вы превзошли параметр сложности цели, вы попали в нее; при результате, равном или меньше сложности, вы промахнулись.

Персонаж, в которого вы попали, теряет одну степень здоровья за каждые пять пунктов, на которые ваш суммарный ущерб превзошел его параметр стойкости. Ваш суммарный ущерб определяется параметром ущерба метательного оружия вкупе с числом, на которое ваш бросок на атаку превзошел фактор сложности. Чтобы получить сведения об эффектах ранения, см. "Ранения" на стр. 187.

Стрельба в гущу рукопашной схватки – рискованное предприятие: весьма возможно причинение вреда товарищам. При стрельбе в сражающихся бойцов добавьте +3 к фактору сложности попадания. Если именно этот модификатор вынудит вас промахнуться (т.е. без него вы бы попали в выбранного врага), вы попадаете в своего товарища, сражающегося с этим врагом (если в схватку втянуто несколько человек, определите случайным образом, в кого именно попала шальная стрела или метательное оружие; это может быть и другой противник, и ваш товарищ). Рассчитайте ущерб по обычным правилам.

Вариант правил для составных луков и арбалетов

Составные луки и арбалеты известны по всей Мифической Европе как опаснейшее оружие. Если стрелы, пущенные из простых луков, могут дюжинами биться о доспехи рыцаря и отскакивать, не причиняя сколько-нибудь заметного вреда, одна стрела из длинного лука или арбалетный болт могут пробить лучшую броню. Единственный выстрел может стать смертельным. По решению рассказчика стрелы, выпущенные из длинных луков, или арбалетные болты могут снимать одну степень здоровья за каждые два пункта, на которые суммарный ущерб превышает стойкость жертвы, а не за каждые пять пунктов, как при стрельбе или метании оружия других видов.

Вариант правил для прицельных выстрелов

Стрелкам может быть позволено производить прицельные выстрелы. Таким образом, они могут надеяться причинить больший ущерб противнику или достичь какого-то особого эффекта. Рассказчик должен назначить модификатор к фактору сложности, зависящий от размера точки поражения, суммируемый с другими модификаторами. Если вы промахнулись, то время на прицеливание и метательный снаряд потрачено впустую. Если вы попали, то результат зависит от избранной цели. Если вы хотели причинить наибольший ущерб, наводя оружие, например в глаз, ущерб рассчитывается согласно варианту правил для составных луков и арбалетов (какое бы метательное оружие вы ни применили). Если стрелок хотел добиться какого-то особого эффекта, пусть рассказчик решит, удалось ему это или нет.

Таблица Модификаторов в схватке

Ситуация	Модификаторы к суммарным атаке и защите
Сближение произошло на расстоянии меньшем, чем это положено для оружия ....–6 за .....каждое .....расстояние	
Одиночное оружие держится не в основной руке .....–3	
На возвышении (в т.ч. верхом против стоящих на земле) .....+3	
Неожиданное нападение* .....Защитник не .....прибавляет к .....броску свою .....защиту	
Стремительная атака .....+3	
Встреча атаки** .....+3	

Примечания:

* Неожиданным считается нападение, о котором персонаж не подозревал и не был к нему готов.

** Атаку можно встретить с помощью древкового оружия (пика, рогатина), если суммарная реакция защитника больше суммарной реакции атакующего.

Фаза третья. Схватка

Во время фазы схватки разрешаются атаки рубящим, колющим и ударным оружием ближнего боя. Схватка – удел отважных и сильных воинов. Что необходимо понять прежде всего: фаза схватки не исчерпывается одним ударом, который встречает простой блок. Комбинация обманных движений, выпад, парирование, разворот, взмах, уход, ответный выпад, подскок и только затем удар и блок – вот настоящие действия в схватке, которые подразумеваются, но в игровой механике заменяются одним или двумя бросками костей. Умелые противники могут долго сражаться, не пропуская ни одного выпада и методично атакуя неприятеля, тогда как зеленые новички могут долго стоять друг против друга, не решаясь двинуться с места и нанести пробный удар. Ход для участников ближнего боя наполнен действием до предела, но нанести чувствительный урон сопернику – не такое простое дело. Захотите вы разыгрывать этот процесс во всех деталях или же остановитесь на подведении итогов сражения, зависит только от вашего собственного желания и желания членов отряда.

Чтобы не запутаться в происходящих на поле боя действиях, когда в схватке занято много персонажей, рассказчик должен разделить картину битвы на несколько отдельных поединков, и развитие каждого он будет разбирать отдельно на очередном ходе. Поединок – фрагмент боя, который в определенный момент развивается вне всякой связи с остальной битвой. Допустим, вы сражаетесь со медведем, питомцем фэйри из заколдованного леса, пока остальные ваши товарищи заняты в бою другими делами. Вы и медведь разыгрываете свой поединок в большой битве. Сравнение ваших и медвежьих атакующих и оборонительных действий происходит независимо от событий других поединков: так, вам не надо ждать, пока персонажи с превосходящим броском на реакцию осуществят свои намерения, если ваш поединок рассматривается рассказчиком раньше прочих. Если соратник-маг заявляет на очередной ход применение заклинания для поражения медведя, с которым вы сражаетесь, маг включается в ваш поединок, поскольку итог данного хода зависит теперь и от его действий. Свободно и широко используйте практику дробления битвы на поединки, но не забывайте о здравом смысле. Если такая практика только сбивает вас с толку, замедляя игру, найдите более удобный для вас способ.

Каждый персонаж, вступивший в схватку, должен использовать заявленные в начале хода боевые умения, за двумя исключениями. Во-первых, персонаж всегда может применять умение Драка для защиты от противника, о намерении схватиться с которым персонаж заявил. При этом расстояние, на котором оказываются бойцы друг от друга, роли не играет. Во-вторых, если персонаж оказался на расстоянии длины руки, хоть и заявлял намерение вступить в бой на большем расстоянии, он может применить Драку в качестве атакующего действия вместо использования заявленного боевого умения, при условии, если у персонажа есть свободная рука или какое-либо оружие в руке, в том числе импровизированное, для примене-

ния в Драке (кинжал, камень, рукоять меча).

Когда два бойца наконец-то сошлись, каждый делает стрессовый бросок, добавляя результат к параметру атаки, получая таким образом параметр суммарной атаки на текущий ход. Тот же самый результат стрессового броска добавляется и к параметру защиты, определяя суммарную защиту на ход. Модификаторы, например бонус первого удара или бонус давления (см. далее), прилагаются по желанию персонажа к одному из двух параметров: суммарной атаке или суммарной защите. К какому именно из параметров отнести эти бонусы, персонаж обязан решить перед фазой схватки.

Если параметр суммарной атаки персонажа меньше или равен параметру суммарной защиты противника, то атакующие действия персонажа в этом ходе были неудачны. Если же параметр суммарной атаки персонажа выше параметра суммарной защиты его противника, вычислите их разницу, которая отражает результат обмена ударами, уклонений и маневров этого хода. Разница параметров может быть потрачена атакующим персонажем на нанесение удара на этом ходе, а может быть использована в качестве бонуса давления, который будет добавлен к вашим показателям суммарной атаки или суммарной защиты (по вашему выбору) в следующем ходе. Разница не может быть поделена между ударом и бонусом давления.

Если вы используете указанную разницу для нанесения удара, она складывается с вашим параметром ущерба и дает в итоге параметр суммарного ущерба. Пораженный вашим ударом противник теряет одну степень здоровья за каждые пять пунктов, на которые ваш суммарный ущерб превзошел его параметр стойкости. Ранения оппоненты наносят одновременно, пока кто-то один не погибнет или не потеряет сознание. В случае когда оба бойца должны погибнуть от нанесенного ущерба или пасть без чувств, первым наносит сокрушительный удар боец с большим результатом броска на реакцию.

Вариант правил для схватки

Для того, чтобы добавить в схватку тактических маневров, вы можете разнообразить правила этими вариантами, если отряд и рассказчик не возражают.

Абсолютное расстояние: Как установлено правилами, применение оружия на расстоянии, которое не меньше необходимого для этого типа вооружения, облагается различными штрафами. Иногда штрафы сводят возможность практического нанесения какого-либо вреда на нет. В таких случаях можете просто запрещать персонажам применять оружие для нападения или защиты на расстояниях, не позволяющих его эффективно использовать. Не забудьте только, что персонаж всегда может применить свое умение Драки.

Отдельный бросок на защиту: Вместо прибавления к параметрам атаки и защиты результатов одного и то-

го же стрессового броска для определения суммарных атаки и защиты, вы можете делать раздельные стрессовые броски для каждого параметра. При использовании этого метода персонаж с лучшей суммарной реакцией делает бросок и получает суммарную атаку, затем сравнивая ее с суммарной защитой противника. При удаче удара рассчитывается ущерб. После этого оппонент наносит свой ответный удар, и персонаж делает второй бросок, получая показатель суммарной защиты, который используется против суммарной атаки врага. Если удар удачен, то персонаж получает ущерб обычным образом.

Отсутствие давления: Чтобы упростить и ускорить сражение, можете отменить правило переноса разницы показателей атаки нападающего и защиты обороняющегося на следующий ход в качестве бонуса давления: каждый результативный удар будет немедленно причинять ущерб. Однако при этом некоторые слабые противники практически лишатся возможности поразить противника с высоким параметром стойкости.

Всадники в сражении

Нет сомнения, что наиболее могучей фигурой на полях сражений Мифической Европы является рыцарь на боевом коне. Конный боец имеет много преимуществ перед пешим воином. В дополнение к бонусам на реакцию, атаку и защиту (см. таблицы) персонаж на коне не испытывает неудобств, связанных с нагрузкой. Находясь в седле, всадник имеет показатель нагрузки, равный нулю, независимо от того, какой груз он несет.

Фаза четвертая. Второй выстрел

Фаза второго выстрела разрешается подобно фазе первого выстрела.

Фаза пятая. Колдовство

В этой фазе сначала применяются все произвольные заклинания, а затем – форматные. Если маг хочет использовать свои магические свойства в предыдущие фазы хода, ему нужно для этого использовать быстрые заклинания. Правила для быстрых заклинаний см. в главе "Герметическая Магия", стр. 80.

В ситуации, когда надо определить, какой из магов применяет заклинание первым (подразумевается, что либо оба мага применяют произвольные заклинания, либо оба колдуют форматные заклинания), сравните суммы следующих параметров магов: Проворство + Точность + нагрузка. Тот, у кого эта сумма больше, применяет заклинание первым.

В этой же фазе сверхъестественные существа используют свои волшебные преимущества.

Фаза шестая. Произвольное действие

Помимо атаки, защиты и колдовства в бою иногда приходится совершать и другие действия: использовать магические вещи, поднимать упавшее оружие, открывать двери и т.п. Все подобные действия производятся в этой фазе. Примеры того, что можно сделать в фазе произвольных действий, приведены ниже.

- Вытащить и использовать волшебную вещь
- Вытащить и использовать немагический предмет
- Зажечь факел
- Использовать какую-либо способность
- Открыть дверь
- Подобрать предмет с земли
- Снять с руки щит или латную перчатку
- Убрать оружие или какой-либо предмет

В случае если задуманное действие не может быть выполнено за один ход, рассказчик может постановить, что персонаж, выполняющий это действие, должен будет потратить на него несколько ходов.

Фаза седьмая. Проверка усталости

После каждого хода любой персонаж, который принял участие за это время в столкновении с противником в ближнем бою, должен произвести стрессовый бросок на боевую усталость 6+, причем к этому броску добавляются штрафы за ранения. При неудаче броска персонаж теряет степень бодрости. Рассказчик может изменять фактор сложности, если сочтет, что действия персонажа за прошедший ход могли быть причиной большей или меньшей усталости, чем обычно. Также рассказчик может потребовать бросков на усталость от персонажей, не принимавших участия в рукопашном бою, но тем не менее выполнявших другие утомительные действия.

Если в течение хода возникли какие-либо задачи, требующие расчета и подведения итога между ходами, решайте их в фазе проверки усталости.

Особенные боевые ситуации

Схватка с несколькими противниками

Вы можете вступить в ближний бой с двумя и более противниками за один ход. При этом используются обычные броски на реакцию, и боевое столкновение рассчитывается отдельно между каждой парой оппонентов. Рассказчик не должен допускать возникновения абсурдных ситуаций, когда персонаж будет атаковать двух противников, находящихся на разных концах поля битвы.

Когда боец-одиночка противостоит нескольким воинам, он получает штраф -3 за каждого противника сверх одного. Этот штраф учитывается при расчете суммарной атаки и суммарной защиты персонажа. Для определения всей суммарной атаки и защиты в течение одного хода персонаж делает только один бросок кости, вне зависимости от того, скольким противникам он противостоит.

Рассмотрим следующий пример. Георг, проворный и умелый рыцарь, чей бросок на реакцию в данный ход равен 20, столкнулся лицом к лицу с тремя разбойниками, чьи броски на реакцию равны 23 (счастливая случайность), 15 и 11. Разбойники вооружены мечом, еще одним мечом и кинжалом соответственно. Георг принимает решение атаковать всех троих, удерживая их на расстоянии взмаха своего меча. Два первых разбойника согласны вступить в бой на таком расстоя-

нии, поэтому в этих двух случаях расчета сближения не последует. Третьему разбойнику было бы удобнее вступить в бой на расстоянии длины руки, чтобы он смог нанести удар кинжалом, но он проигрывает сближение (реакция 11 против 20 у Георга).

Суммарная атака Георга понижается на 6 из-за трех соперников (штраф -3 за каждого соперника после первого). Предположим, что параметр его атаки 10, и 7 выпало на кости при стрессовом броске. Суммарная атака Георга равна 11 (10+7-6). Этот показатель Георг будет сравнивать с параметрами суммарной защиты разбойников. Кстати, суммарная защита самого рыцаря также понижается на 6, как и его суммарная атака.

Если разбойник с кинжалом сумел бы подобраться на расстояние длины руки к рыцарю, последний атаковал бы двух разбойников с мечами с суммарной атакой 11, но третьего разбойника он мог бы атаковать только с сумарной защитой 5, поскольку его меч на таком расстоянии приносит мало пользы (штраф -6). То же самое происходит и с защитой Георга. Конечно, если рыцарь пожелает, он может уклониться от последнего разбойника (умение Драка).

Бой без оружия

Бой без оружия требует, чтобы вы подошли к противнику на расстояние длины руки. Чаще всего, это означает также, что вы проскочили зону эффективного применения большинства типов оружия, и вашему оппоненту придется либо атаковать вас и защищаться с большими штрафами, либо бороться с вами вашими же методами. Так что попытка прорваться в мертвую зону длинного и смертоносного оружия вашего противника может оказаться стоящим делом.

Перед тем, как сделать бросок на атаку, вы должны определить, какой прием вы используете (см. "Приемы в драке" ниже). Вы можете опробовать только один прием на противнике в течение одного хода. После того, как прием выбран, определите показатели суммарной атаки и суммарной защиты по обычным правилам.

Определяя нанесенный или полученный суммарный ущерб, вместо стандартного параметра стойкости применяйте указанную для каждого маневра комбинацию характеристик, указанную в скобках, определяющую границу, которую надо пересечь параметру суммарного ущерба (т.е. фактически комбинация сыграет роль стойкости). Выяснив, сколько степеней здоровья вы бы сняли с противника (обратите внимание, что они не снимаются на самом деле, хотя в тексте стоит: "если вы снимаете с противника степень здоровья..."), замените их тем результатом, который соответствует проведенному приему.

Приемы в драке

Борьба: За каждую снятую степень здоровья противник теряет степень бодрости (обычная стойкость).

Бросок: Если вы сняли с противника по меньшей мере две степени здоровья, вы лишаете его опоры и валите наземь, и при этом сами оставаетесь на ногах. Противник падает в пределах расстояния взмаха меча (Ловкость + размер).

Заваливание: Если вы снимаете с противника одну степень здоровья, вы сбиваете его с ног, падая вместе с ним (Ловкость + размер).

Выкручивание предмета: Если вы снимаете с противника не менее двух степеней здоровья, вы либо производите захват предмета в руках или на теле соперника, либо выбиваете его на землю, на ваше усмотрение (Сила).

Удержание: Если вы снимаете с противника одну или более степеней здоровья, вы можете удерживать его в своих объятиях, пока он не вырвется. Это накладывает на удерживаемого соперника штраф -3 к атаке и защите за каждую снятую степень здоровья (Сила + нагрузка).

Освобождение: Если вы снимаете одну степень здоровья с противника, который удерживает вас, вы освобождаетесь от захвата и отдаляетесь на расстояние взмаха меча (Сила + нагрузка).

Пример боя без оружия

Анри по прозвищу Вепрь и Быстрый Томас сошлись в рукопашной схватке. Вепрь собирается дать волю кулакам (категория "борьба"), а Томас постарается использовать свою подвижность, чтобы повалить Вепря ("бросок"). Параметр ущерба у Вепря равен 9, а стойкость Томаса равна 1 (доспехов нет, Выносливость +1). Поэтому последний получает суммарный ущерб 8. Обычно это приводит к потере одной степени здоро-

вья, но в данной ситуации Томас теряет одну степень бодрости. Томас добивается параметра ущерба, равного 8. Вепрь должен противопоставить этому сумму Ловкости и размера вместо стойкости. При размере +1 и Ловкости -3 результатом будет -2. Таким образом, Вепрь должен был бы потерять две степени здоровья (Ущерб 8 – (-2) = 10, делим на пять, получаем два), а этого достаточно для того, чтобы бросок удался. Хотя Томас и пропустил удар, но Вепрь после удачного замаха оказался на земле. Бой только начался, и пока не ясно, чем все закончится.

Сражения с чудовищами

Разные твари и чудовища часто обладают особыми боевыми способностями, которыми их наделяют правила "Искусства Волшебства" или рассказчик. Оригинальные виды атак часто оказывают влияние на то, как производятся боевые броски. Представьте огнедышащего дракона, набрасывающегося на противников. Защищаясь приемами Драки, вы можете отскочить с линии атаки дракона, а вот защита Щитом подразумевает лишь возможность поставить щит под удар. Как вы думаете, заметит дракон ваш щит? То, что удар собьет вас на землю, не подлежит сомнению. То, что вас прижмет к земле и вы лишитесь нескольких ребер, вполне вероятно. Но щит, по крайней мере, может защитить вас от одного из когтей этого существа. Вот из-за таких способностей чудовища являются чрезвычайно опасными противниками. Рассказчики должны использовать свое воображение и правила игры для того, чтобы эти существа принесли оживление в картину битвы.

Атака неживых объектов

Время от времени вы можете испытывать потребность в нападении на неодушевленный объект, например, волшебную вещь вражеского мага или запертую дверь. Ваша суммарная атака в таком случае исчисляется обычным путем, но сравнивается с ней не суммарная защита, а фактор сложности, который назначается рассказчиком. Для определения того, какой ущерб причинен предмету, рассказчик назначает параметр стойкости и количество степеней здоровья для предмета. Ваш суммарный ущерб равен вашему параметру ущерба + число, на которое ваша суммарная атака превзошла фактор сложности. За каждые пять пунктов, на которые суммарный ущерб превзошел стойкость предмета, последний теряет одну степень здоровья.

Рассказчик должен назначать параметры стойкости объектов и количество их степеней здоровья, исходя из их способности переносить физические испытания. Если дверь может иметь стойкость +10 и пять степеней здоровья, то полог палатки имеет стойкость +0 и три степени. Когда все степени сняты, объект считается непоправимо разрушенным. Чем прочнее объект, тем выше показатели.

Полная атака и полная защита

Бывают моменты, когда единственно верным путем к победе вам кажется непрерывное наступление, когда вы отбрасываете всякую осторожность и давите противника, не заботясь о самозащите. И наоборот, иногда только оставив мысли о причинении ущерба врагу, с головой уйдя в защиту, вы можете удержать позиции неприступными до той поры, пока ваши соратники не придут на помощь. В любом из таких случаев вы можете использовать правила полной атаки или защиты.

Вступая в бой по правилам безоглядной атаки, вы можете добавить +6 к суммарной атаке против одного противника. Для уравновешивания этого бонуса вам запрещается добавлять параметр защиты к суммарной защите в этот ход.

Уйдя в глухую защиту, вы добавляете +6 к суммарной защите против одного противника. Причинить какой бы то ни было ущерб противнику в этот ход вы не можете.

Провалы в сражении

Боевые правила призваны объяснить игрокам, кто победил в схватке и какой ущерб понесли стороны. Но им одним не справиться с отражением всего множества ситуаций, в которых жизнь и смерть разделены мгновением или одним дюймом, которого не хватает врагу для нанесения вам смертельной раны. Множество счастливых избавлений, секундных замешательств, неожиданных препятствий, комичных (в других обстоятельствах) падений – все это и многое другое создается воображением рассказчика, когда в бою на одном из бросков персонаж совершает провал.

В сражении, как и во всех прочих стрессовых ситуациях, небрежностью является выпадение нуля на ко-

сти при стрессововм броске (а практически все броски в бою – стрессовые). Как всегда, многократный провал означает гораздо более серьезные неприятности. При однократном провале (выпадении единственного нуля при провальных бросках) вы не совершаете какой-то непоправимой ошибки, просто столкнувшись с недоразумением или затруднением. А вот четыре нуля на провальных бросках означают серьезнейшие последствия, скорее всего, гибель. Точные события вам опишет рассказчик – никакие таблицы и списки не сравнятся с живым и богатым воображением.

Средневековое оружие 1220 г.

В "Искусстве Волшебства" оружие описывается следующими параметрами: бонусом реакции (комбинация скорости и длины оружия), бонусом атаки, бонусом защиты, ущербом, минимальной Силой (персонаж с Силой меньше указанной, не может использовать данный вид оружия), нагрузкой (суммируется с нагрузкой персонажа), простором для использования (измеряется в шагах свободного пространства вокруг воина; если простор недостаточен, то рассказчик может применять штрафы по своему усмотрению), эффективным расстоянием и ценой. Характеристики различных видов оружия представлены в Таблице Характеристики оружия, где виды оружия сгруппированы по боевым умениям.

Стандартный набор пехотинца включал в себя меч и топор (реже – секиру или булаву, которую могли метать во врага), дружинники и рыцари кроме меча или сабли имели при себе набор из булавы или кистеня, чекана и топора – все это висело в специальных гнездах на передней луке седла. Кроме того, в комплект вооружения всадника всегда входило копье или даже несколько – запасные несли оруженосцы.

Арбалет

Широко применялся с середины IX в. Поначалу арбалет был очень просто устроен и представлял собой укороченный лук, закрепленный на деревянном ложе. Тетиву натягивали руками, упирая ногу в скобу-стремя, и, зацепив ее за зарубку на ложе, осуществляли спуск при помощи рычага.

Очень скоро появились стальные луки для арбалетов и специальные крюки на поясе, чтобы стало легче натягивать тетиву. В начале XIII в. один или два крюка арбалетчики носили на своих кожаных поясах. С их помощью зацепляли тетиву и, упирая ногу в стремя, натягивали лук, причем тетива теперь удерживалась не зарубкой, а специальным спусковым устройством с длинным (для плавного спуска) рычагом. Арбалет позволял более слабому и менее подготовленному стрелку помериться силами с опытным лучником.

Стремление еще больше увеличить убойную силу арбалета привело к тому, что стальной лук, изготовленный наподобие автомобильной рессоры, невозможно было натянуть без рычажного устройства, именуемого "козьей ногой". С его помощью тетиву можно было натянуть одной рукой, и стремя перестало употребляться в этой операции. Такие арбалеты были небольшие по размеру, ими пользовалась и конница, а точность стрельбы возросла.

Булава

В Европе с XI в. В простейшем варианте – куб со срезанными углами, т.е. восьмигранник. Диаметр головки – не более 5 см (чаще – 4 см), масса 200–300 г. Насаживалась на деревянное древко длиной 50–60 см. Головка из свинца, бронзы или железа. Могла применяться как метательное оружие.

Дротик, или сулица

Легкое метательное копье. Длина наконечника 15–20 см. Общая длина 120–150 см. Популярное оружие текущего периода. Дротики или сулицы широко применялись пехотой и легкой конницей; наконечники их, втульчатые или черешковые, имели короткое или более вытянутое острие, снабженное характерными длинными, оттянутыми назад "невозвратными" жалами, чтобы попавший в тело противника дротик нельзя было безболезненно вытащить.

Кинжал

Обоюдоострое оружие. Поскольку не был в этот период обязательным вооружением воина, имел много разновидностей (длина, ширина, форма и т.п.). Для метания почти не использовался. Широколезвенным кинжалом, как правило, рубили. Узкий шилообразный кинжал (стилет) применяли против облаченного в кольчугу врага.

Кистень

В Европе с X в. Изготавливался из железа, бронзы или кости (рог лося). Цеплялся к древку при помощи кожаного ремня. Цепи (для крепления) и шипы ("утренняя звезда") появились позже.

Клевец

К 1220 г. только начинает распространяться в Европе (куда, как и булава, приходит с Востока). Собирательное название для тупого ударного оружия с крюком на конце. По сути, является переделкой булавы. Простейший вариант – это восьмигранный куб с загнутым вниз тупым крюком, торчащим с одной стороны.

Копье

Оружие пехотинцев и всадников. Длина втульчатого (черенковые встречаются редко) наконечника 20–40 см, ширина 3–5 см, масса 200–240 г. Диаметр древка до 3 см. Длина древка может быть различной. Копье можно использовать в ближнем бою одной рукой, а также метать.

Копья имели универсальные листовидные наконечники; узкие ланцетовидные – для пробивания кольчуги и широкие плоские ромбические – для нанесения обширных ран бездоспешному противнику. Всадники использовали в основном копья с узкими, граненными наконечниками, которые применялись для пробивания любого панциря. Этот тип копья не следует смешивать с рыцарским копьем, т.н. "лансом", которое появилось в более поздний период.

Лук простой

В основном использовался для охоты и тренировок. Изготавливался целиком из можжевельника или

древесины сходного качества. Длина достигала 100–130 см. Сила натяжения – до 20 кг.

Луки носили, как правило, в берестяном налучье, иногда обшитом кожей или мехом, на левом боку. Тетиву обычно надевали перед боем, а так ее носили, оберегая от влаги, вместе с запасными в сухом укромном месте, например, под шлемом. Лучник носил с собой 2–3 тетивы.

Лук составной

Изготавливался из различных пород дерева, кости, сухожилий и рыбьего клея. Длина европейского варианта 120–160 см, со средней силой натяжения от 20 до 40 кг. Восточные луки (известные также на Руси) достигали длины до 180 см и силы натяжения до 80 кг. Для стрельбы использовался комплект специальных приспособлений: перчатки, наплечники, щитки для запястья левой руки и роговые кольца для запястья правой руки. Случайный обрыв тетивы мощного лука мог убить владельца или сделать его калекой. Из подобных луков стреляла и кавалерия.

Стрелы

Воины пользовались различными разнообразнейшим арсеналом стрел – ланцетовидных (общих), пирамидальных, ромбических, долотообразых (бронебойных), серповидных (для рассекания вражеской тетивы, что широко использовалось в поединках лучников-снайперов), и зажигательных. Древко изготавливалось из сосны, ели или березы, в редких случаях – из других пород дерева или тростника (камыша). Длина стрелы 75–90 см, длина оперения 12–15 см, диаметр древка 7–10 мм, масса наконечника 8–10 г, общая масса 42–57 г. Втульчатые наконечники стрел – редкость в этом периоде. Европейский колчан из бересты или кожи вмещал, как правило, 20 стрел.

Арбалетные болты, как и стрелы, существовали во множестве вариантов.

Меч

Цельнокованный стальной меч. Масса до 1 кг, общая длина 80–95 см, ширина перекрестья до 20 см, длина рукояти 12 и более см. Меч был главным и самым почетным оружием воина. С XI в. мечи имели широкий (около 4–5 см) клинок с параллельными лезвиями, широким желобом-долом и часто закругленным концом – то есть предназначались только для рубки. Рукоять имела перекрестие (обычно в виде толстого ладьевидного бруска) или грибовидное (Скандинавия, Русь), или шарообразное (Германия) навершие. На лезвии часто изображали клейма или Святой крест. Ручка меча обкладывалась деревом или рогом, оборачивалась бронзой или серебром, а затем обматывалась ремешком или серебряной проволокой.

Со 2-й пол. XII в. изредка встречаются мечи этого же типа, но длиной до 120 см и массой до 2 кг.

Нож метательный

Так же, как и для кинжала, не существовало стандартного вида и типа. Компактнее и легче кинжала.

Палица, или боевая дубина

Делалась из корневища дерева, иногда укреплялась железными обручами и накладками. Предположительно имела широкое распространение даже во времена Крестовых походов.

Пернач, или шестопер

Применяется в данный период только на Востоке и на Руси. Модифицированная булава, предназначенная для дробления брони противника. Диаметр головки от 6 см. Чуть тяжелее булавы, в остальном имеет сходные характеристики. Пернач невозможно метать эффективно.

Пика

Кавалерийское копье. Появилось в Европе в X в. (пришло с Востока). В отличие от рогатины имеет тонкий острый втульчатый наконечник, способный пробивать броню. Длина наконечника 15–30 см, ширина 1,5–2 см, диаметр втулки 3 см, длина древка варьировалась.

Праща

Дешевое и эффективное древнее метательное оружие было любимо пастухами. Представляло собой кожаный ремень или веревку с расширением посередине, куда вкладывался камень. Пращник метал камень, раскручивая пращу над головой и выпуская один конец ремня (веревки).

Рогатина

Длинный вариант пехотного копья, прообраз будущей пехотной пики. Известна с XI в. Длина широкого (как втульчатого, так и черенкового) наконечника до 50 см, ширина 6 см, масса до 1 кг. Края наконечника могли затачиваться. Длина древка варьируется, но обычно она не менее 2,5 м. Древко толще древка копья и способно переносить большое напряжение. Применялось в т.ч. для поражения пехотой всадников. Использовалось двумя руками; метать рогатину невозможно. Существовал вариант рогатины с ланцетообразным лезвием с одной стороны (как у косы), он назывался "глефой" и был достаточно редок.

Рогатины, применявшиеся на охоте, были широко распространены среди пешей рати – их широкие листовидные наконечники имели лезвия (ими можно было при удобном случае рубить).

Сабля

Сабля, заимствованная с Востока (крестоносцами – у арабов, а Русью – у хазар и мадьяр) начала применяться уже с X в. Общая длина до 1 м, ширина лезвия 3–3,5 см, кривизна изгиба 3–4,5 см. Сабля являлась оружием всадника – обычно это был опытный воин-профессионал (дружинник или рыцарь). Существовала техника боя двумя саблями.

Секира

Увеличенный вариант боевого топора. Широко использовалась в Западной Европе в XI–XII в. пехотой. Длина лезвия 20 и более см, длина рукояти 1 м и более. Имела одноручный хват.

Таблица характеристик оружия

	реакция	атака	защита	ущерб	сила	нагрузка	простор	расстояние	цена
ДРАКА									
кулак или нога	+1	+0	+0	+0	n/a	0.0	0	ДР	—
латная перчатка	+1	+0	+1	+1	n/a	0.0	0	ДР	низкая
нож	+1	+0	+1	+2	n/a	0.0	0	ДР	низкая
кинжал	+2	+1	+2	+3	n/a	0.0	0	ДР	низкая
ОДИНОЧНОЕ									
булава	+5	+1	+2	+3	–1	–0.5	1	ВМ	низкая
кистень	+3	+2	+3	+5	–1	–0.5	1	ВМ	низкая
клевец	+3	+1	+2	+6	+0	–0.5	1	ВМ	средняя
копье	+4	+2	+3	+3	–2	–0.5	1	ВМ	средняя
меч	+3	+1	+4	+4	–1	–0.5	1	ВМ	средняя
пернач	+3	+3	+2	+5	–1	–0,5	1	ВМ	средняя
сабля	+4	+1	+4	+3	–1	–0,5	1	ВМ	высокая
секира	+2	+4	+1	+6	+0	–0,5	1	ВМ	высокая
скрамасакс	+4	+2	+3	+3	–2	–0,5	1	ВМ	средняя
топор	+3	+1	+2	+6	+0	–0,5	1	ВМ	низкая
чекан	+5	+1	+1	+4	–1	–0,5	1	ВМ	средняя
ЩИТ									
круглый	–1	+1	+3	+0	+0	–0.5	1	ВМ	средняя
миндалевидный	–2	+1	+5	+0	+1	–1,0	1	ВМ	высокая
ПАРА									
2 кинжала	+6	+3	+4	+2	–2	–0,5	1	ВМ	средняя
2 сабли	+6	+5	+4	+5	+0	–1,0	1	ВМ	высокая
меч и кинжал	+5	+4	+5	+5	+1	–1,0	1	ВМ	высокая
меч и топор	+4	+3	+3	+7	+1	–1,5	1	ВМ	высокая
ДВУРУЧНОЕ									
двуручная секира	+3	+3	+3	+10	+1	–1,5	2	УК	средняя
палица	+5	+2	+2	+10	+1	–1,5	2	ВМ	низкая
пика	+6	+4	+1	+6	+0	–1,5	4	УК	средняя
рогатина	+5	+6	+1	+8	+0	–1,5	3	УК	средняя
фальшион	+6	+4	+4	+8	+1	–1,0	2	ВМ	высокая
МЕТАТЕЛЬНОЕ									
камень	+4	+0	–	+2	–	0	0	МН	—
праща	+2	+2	–	+3	–	0	1	ВП	низкая
нож	+1	+1	–	+3	–	0	0	МН	низкая
чекан	+1	+2	+0	+4	–1	–0,5	1	МН	средняя
копье	+0	+2	+0	+6	0	–1,0	2	МН	низкая
сулица	+0	+2	+0	+5	–1	–0,5	1	МН	низкая
ЛУКИ									
простой	+0	+0	–	+4	–1	–0,5	1	ПС	средняя
составной	–1	+1	–	+9	+0	–0,5	1	ПС	высокая
составной длинный	–2	+1	–	+10	+1	–1,0	1	ПС	высокая
АРБАЛЕТЫ									
легкий	–6	+2	–	+10	–2	–0,5	1	ПС	высокая
тяжелый*	–10	+2	–	+12	–2	–1,0	1	ПС	высокая

* Тяжелый арбалет может быть изготовле на заказ для того, чтобы наносить еще больший ущерб (+13), но в этом случае реакция снижается до –12. Для того, чтобы натянуть тетиву тяжелого арбалета, необходим специальный рычаг (козья нога); но персонаж с Силой +2 и более может натягивать тетиву руками при наличии перчаток (реакция при этом ухудшается до –14).

Скрамасакс

Оружие древних германцев, сохранявшееся до XIV в. Прообраз палаша. Имел однолезвийную заточку. Ширина лезвия до 6,5 см, длина 50–60 см. Выраженного перекрестья практически не было.

Топор

Самое распространенное оружие периода. Длина лезвия до 20 см, длина рукояти около 50 см, масса 350–450 г. Часто использовались как метательное оружие. Применялись, помимо "бедняков", также викингами и рыцарями; существовала техника боя двумя топорами.

Боевые топоры были трех основных типов. Скандинавские трапециевидные использовались тяжелой пехотой для проламывания доспеха, а также отлично служили в быту, в походных условиях. Небольшие универсальные клинообразные топорики с коротким молотком или клевцом на обухе применялись всадниками в "бронебойных" целях. Существовал также и третий тип – узкий трапециевидный клинок с коротким лезвием и довольно длинный обух в виде молотка был широко распространен на Руси и среди степных народов наряду с кистенем.

Фальшион

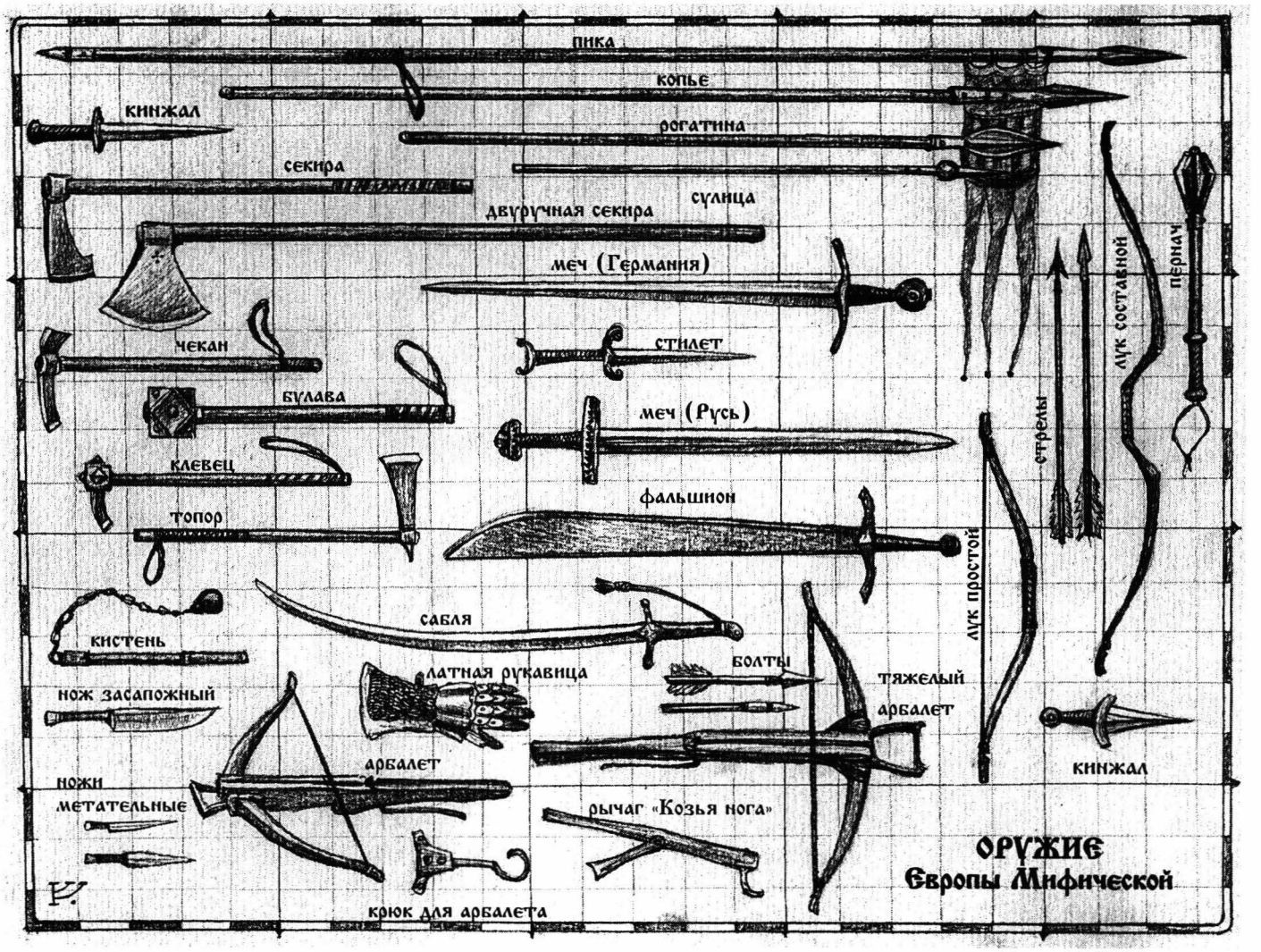
XI–XII вв. Широколезвенный тесак – до 90 см длиной, клинообразный в сечении. Масса – до 2,5 кг. Лезвие закруглено, т.к. фальшион предназначен для рубки доспехов, от его мощных ударов лопались кольчужные звенья и вставали торчком пластины брони. Фальшион легко перерубал конечности, но требовал недюжинной силы и опыта в обращении.

Чекан

Восточное и русское оружие, распространенное в данный период. Ширина лезвия до 6 см, диаметр отверстия 2–3 см, масса 200–350 г. С обратного конца располагался молоток. Использовались и как метательное оружие.

Средневековые доспехи 1220 г.

Нет нужды говорить, как важны доспехи в бою: ловкость, удача и выносливость не всегда могут справиться с обстоятельствами, и тогда только доспехи спасут воина от ужасной раны. Доспех имеет два основных качества – материал, из которого он сделан, и область тела, которую он прикрывает. Таблица доспе-



хов приводит все статистические выкладки возможного защитного снаряжения.

Шиты были круглыми (диаметр 70–90 см) – носились в основном, пехотой; длинные миндалевидные или каплевидные (древнерусские или византийские, прикрывавшие всаднику ногу) были в ходу у конников Восточной Европы. Щит мог быть и овальным большого размера – для щитоносцев, прикрывавших арбалетчиков. Рыцари Западной Европы уже повсеместно носили характерные треугольные рыцарские щиты с гербами владельцев, их можно было забрасывать на ремне за спину.

Простой люд носил сфероконические шлемы или пехотные "шапель де фюр" с широкими полями, широко распространены были кольчужные капюшоны, крепившиеся к шлему и называвшиеся бармицей.

Доспех, применявшийся пехотой, представлял собой стеганые кожаные куртки или кольчуги. Воины побогаче предпочитали или ламеллярные доспехи (из металлических или медных пластин, соединенных рядами кожаных ремней) – или бригандину (средневековый аналог современного бронежилета – ряд металлических пластин, приклепанных к кожаному основанию). Поверх бригандины рыцари иногда носили кольчугу.

Под шлем одевалась специальная шапочка с валиком. Кроме нее на голове рыцаря или дружинника был кольчужный капюшон, а под ним чепец из ткани, чтобы звенья кольчуги не рвали волосы. Сам шлем изнутри оклеивали толстым слоем войлока, что создавало дополнительную защиту. Правда, в таком шлеме было по-настоящему душно и жарко, так что одевался он обычно непосредственно перед боем.

Шлем дружинника был с полумаской или личиной (маска с прорезями для глаз, изображающая лицо), откидывающейся вверх, на яловец (приспособление для крепления нашлемных украшений) из крашеного конского хвоста или шпиль с флажком, где и закреплялся подбородочным ремнем; западноевропейские рыцари носили характерные "топхельмы" – ведрообразные полные шлемы с геральдическими фигурами их владельца из кожи, дерева и папье-маше. Зрелище это служило не сколько для устрашения, сколько для быстрого опознания "кто есть кто" в бою. Поверх кольчуг обычно одевались кафтан или туника с рукавами до локтя, на плечах закреплялись пластины с гербовыми цветами и изображениями, которые были также на кафтанах и туниках, так что вся фигура рыцаря на коне в конской попоне была одним большим красивым "паспортом".

Материал

Наиболее распространенными видами доспехов Мифической Европы являются стеганые суконные или кожаные доспехи, а также шкуры животных. Использование толстой или вощеной (пропитанной воском) кожи позволяет создать доспехи, способные более эффективно отражать сокрушительные удары. Дальнейшее упрочение кожаных и стеганых доспехов идет путем крепления на них металлических накладок – пластин, колец и т.п., что способствует лучшему противодействию режущим и рубящим ударам. Изготовление кожаного доспеха из набора мелких чешуек позволяет использовать более толстую кожу без потери подвижности. Замена кожаных пластин-чешуек металлическими еще повысит прочность доспеха, сохраняя его гибкость, слегка увеличиваясь в весе. На самом пике технологии 1220 года находится кольчуга – чрезвычайно эластичный металлический доспех из переплетенных между собой колец и "бригандина" – прочный, выложенный изнутри мелкими пластинами встык и прошитый проволокой пластинчатый бронежилет на матерчатой или кожаной основе.

Фасоны

Базовой частью доспеха является хауберк. Он защищает от ударов торс, плечи и руки до локтя. Можно встретить и хауберки, обрезанные до формы кирасы,

Таблица Характеристик доспехов

	Хауберк		Полудоспех		Полный доспех		
Материал	**Защита**	**Вес**	**Защита**	**Вес**	**Защита**	**Вес**	**Цена**
Войлок или сукно	1	–0.5	1	–0.5	2	–1.0	низкая
Шкура	2	–1.0	3	–1.5	4	–2.0	низкая
Стеганая кожа	3	–1.5	5	–2.5	6	–3.0	средняя
Укрепленная кожа	4	–2.0	6	–3.0	8	–4.0	средняя
Чешуя	5	–2.5	7	–3.5	10	–5.0	средняя
Кольчуга	6	–3.0	8	–4.0	12	–6.0	высокая
Бригандина ("дощатый доспех")	7	–3.5	9	–4.5	n/a	n/a	высокая

но и в этом случае почти всегда присутствует какая-либо защита плеч и рук. Обыкновенно хауберк является одним элементом доспеха и надевается без посторонней помощи.

Средний доспех состоит из хауберка с некоторыми дополнениями: горже защищает шею, простой шлем защищает темя и затылок, наручи защищают предплечья, шоссы защищают бедра. Простой шлем дает штраф -1 к броскам на Наблюдательность при его ношении.

Тяжелый доспех является наиболее надежным видом защитного снаряжения. Его носят воины, имеющие достаточно денег, чтобы его купить, достаточно времени, чтобы его надевать, достаточно сил, чтобы в нем воевать. Тяжелый доспех включает в себя все элементы среднего и некоторое дополнительное снаряжение. Здесь кольчужный капюшон, шлем с подшлемником или закрытый шлем для полной защиты головы; появляются чашки, защищающие такие ранимые суставы, как локти и колени; защитные перчатки предохраняют от травм кисти рук и запястья; наколенники защищают ноги от колена до стопы. Такой костюм самостоятельно уже не наденешь – потребуется один помощник и некоторое время. Полная защита головы дает штраф -3 на все броски на Наблюдательность.

Усовершенствование доспеха

Защитную ценность доспеха можно изменить путем добавления или устранения материалов. Значения прочности и груза являются оптимальными для отдельно взятых материалов. Человек, желающий улучшить свой доспех за счет увеличения количества старого типа материала, а не за счет приобретения более дорогого, может поступить следующим образом. За каждый пункт, прибавленный к прочности, один пункт добавляется и к грузу. Прочность доспеха не может быть увеличена таким образом более, чем вдвое.

При желании хауберк может быть обрезан до размеров кирасы. Таким образом, вы сокращаете прочность на 2, при этом уменьшая груз на 1.

Усталость, ранения и прочие опасности

Усталость

Персонажи, расходующие силы в боях и в занятиях другой энергичной деятельностью, могут устать или истощиться при такой работе. Утомленность измеряется степенями бодрости. Большая часть персонажей имеет шесть степеней бодрости. Человек, еще не проделавший и выматывающих действий с тех пор, как проснулся утром, находится на степени "бодрый", так сказать, в своем исходном состоянии. Применив заклинание, подравшись в таверне, пробежав три мили или совершив еще какое-либо действие подобного рода, персонаж должен осуществить стрессовый бросок на Выносливость + нагрузка 6+. Если персонажу бросок не удается, он теряет степень бодрости. Если при броске происходит провал, персонаж теряет сразу две степени. После степени "бодрый" персонаж опустится до степени "усталый", за которой последует степень "утомленный". Еще одно физическое усилие – и персонаж может достичь степени "изнуренный". Степень "истощенный" – последняя перед тем, как персонаж опустится до степени "без сознаяния". Все потери степеней происходят только при неудачных бросках. Кстати, в боевой ситуации усталость рассчитывается по особым правилам (см. стр.178).

Каждая степень бодрости ниже, чем "усталый", приносит с собой комплекс штрафов (кроме степени "без сознания", которая является штрафом сама по себе). Уставшие персонажи должны добавлять соответствующие штрафы ко всем без исключения броскам, в том числе и к очередным броскам на усталость. Единственный параметр, не зависящий от усталости, это стойкость. Штрафы за усталость отражают растущее истощение сил вашего организма, и они суммируются со штрафами за ранения. Разные степени бодрости налагают следующие штрафы: "утомленный" -1, "изнуренный" -3, "истощенный" -5.

Восстановление бодрости

Восстановление сил уставшего персонажа идет постепенно, начиная с самой нижней степени. Таблица Восстановления бодрости поможет вам определить, сколько времени потребуется вашему персонажу для полного или частичного восстановления. Восстановление требует тихого, спокойного отдыха. Если персонаж продолжает активную деятельность, восстановление потребует в два раза большего времени. Если рассказчик это позволит, броском на Выносливость 9+ уставший персонаж при удаче может восстановиться за половину положенного времени.

Эти сроки восстановления применимы только к усталости, произошедшей от кратковременного напряжения сил. Если усталость явилась следствием длительного непрерывного напряжения (бег на длинную дистанцию, дневной переход с тяжелой ношей, физический труд в течение всего дня), персонаж может восстановиться, только плотно поужинав и хорошо выспавшись. Рассказчик подскажет вам, какой тип усталости вас настиг и как вам лучше восстанавливаться. Во втором случае, требующем питания и сна, бросок на Выносливость с целью сокращения времени восстановления не позволен.

Таблица Восстановления бодрости

Степени бодрости	Время восстановления до следующей степени
Усталый	2 мин
Утомленный	10 мин
Изнуренный	30 мин
Истощенный	60 мин
Без сознания	2 часа

Время восстановления зависит от действия, причинившего наибольшую усталость. Например, человек пробежал короткую дистанцию, сражался в бою, а потом весь день маршировал через лес, прежде чем дошел до места назначения. При всем этом он потерял три степени бодрости. Если бы персонаж имел возможность восстанавливать силы по отдельности за каждое действие, он восстановился бы гораздо быстрее, чем в данной ситуации, поскольку все потери усугубляются долгим утомительным маршем.

Ранения

Физический ущерб отражен в степенях здоровья так же, как усталость – в степенях бодрости. Большая часть человеческих существ имеет шесть степеней здоровья: исходная степень "невредимый", "задетый", "раненый", "тяжелораненый", "умирающий" и "при смерти".

Что бы ни являлось источником удара, от которого персонаж получает ущерб, игрок должен применить параметр стойкости для спасения персонажа от этого урона. Если параметр стойкости равен наносимому урону или превосходит его, никаких ранений персонаж не получает. В зависимости от типа атаки, персонаж может быть контужен, опален или у него может быть рассечен покров, но травм и ранений, требующих долговременного, особенного исцеления, в игре нет. За каждые пять пунктов, на которые ущерб превысил стойкость, снимается одна степень здоровья.

Если персонажу наносится ущерб и он теряет степени здоровья, то, если процесс не остановить, персонаж погибает. Любой, кто достиг степени "при смерти" и получает еще одно ранение, либо погибает сразу, либо его здоровье ухудшается настолько, что смерть не заставит себя долго ждать и остановить ее приход будет невозможно. Во всех других случаях ме-

Таблица Восстановления здоровья

Бросок на Выносливость + Целительство

Здоровье	**0**	**1–2**	**3–5**	**6–8**	**9–11**	**12–14**	**15–17**	**18+**
Раненый	X	14	10	7	6	5	4	3
Тяжелораненый	X	60	40	21	18	16	14	12
Умирающий	X	X	80	45	35	28	25	21
При смерти	(см. "Борьба с пришедшей смертью")							

Примечание: "X" означает необходимость броска по Таблице Осложнений.

Таблица Осложнений

Бросок на Выносливость + Целительство

Результат Эффект

0.....Смерть

1.....Кома. Все дальнейшие броски на восстановление делаются со штрафом –2. Выпавшее время удваивается. Персонаж приходит в себя на степени "раненый", после чего обязан сделать 2 броска на старение.

2.....Персонаж получает порок Немощность.

3–4.....Персонаж становится калекой и получает критический изъян с параметром 3 (как правило, это означает ампутацию органа).

5–6.....Состояние ухудшается, персонаж теряет еще одну степень здоровья.

7–10.....Персонаж делает бросок на старение.

11–12....Персонаж получает один пункт старения.

13.....Несколько следующих сезонов (простой бросок) персонажа мучают страшные сны, связанные с ранением. Он должен сделать бросок на Выносливость 6+ для того, чтобы сделать шаг, который может привести к ситуации, закончившейся этим тяжелым ранением.

14+.....Медленное восстановление: все броски по Таблице Восстановления здоровья дают удвоенное время.

дицинский уход и отдых могут восстановить силы персонажа.

Степени здоровья "невредимый" и "раненый" не несут с собой каких бы то ни было штрафов на действия персонажа, тогда как степень "при смерти" предполагает, что персонаж находится без сознания в коматозном состоянии. Любая другая степень имеет свой штраф, который влияет на броски, относящиеся к физическому и ментальному напряжению. Степень "раненый" дает штраф -1, "тяжелораненый" -3, "умирающий" -5. Штрафы за ранения влияют почти на все броски в игре, и они суммируются со штрафами за усталость.

Восстановление здоровья после ранения

Восстановиться при получении повреждений можно несколькими путями. Отдых и естественное заживление применимы при легких, касательных, неглубоких ранениях. Персонаж автоматически поднимается со степени "задетый" до степени "невредимый" за один день. Серьезные раны требуют более тщательного ухода. Сами собой они не заживут. Более того, какая-либо деятельность может только ужесточить характер ранения, особенно если изначальная рана так и не была хоть как-то обработана и перевязана.

Серьезные ранения заставляют персонаж проводить долгое время в отдыхе и лечении. Таблица Восстановления здоровья показывает ход процесса исцеления. Произведите стрессовый бросок на Выносливость + Целительство, именуемый броском на выздоровление. Получившийся результат найдите в верхней строке таблицы. В этой колонке вам надо найти значение, которое проставлено для соответствующей степени здоровья. Это – число дней, которое необходимо для восстановления одной степени здоровья. Тот же бросок вы используете, чтобы узнать срок, за который будет восстановлена следующая степень, и т.д. Так, опасно раненый персонаж ("умирающий") с результатом броска на выздоровление, равным 10, восстановится до степени "тяжелораненый" за 35 дней, затем поднимется до степени "раненый" за 18 дней и полностью вылечится еще за 6 дней. 59 дней в сумме, без малого два месяца.

Если бросок на выздоровление будет провален, то персонаж восстанавливается медленнее и обязан сделать бросок по Таблице Осложнений. Результат "X" в Таблице Восстановления здоровья также требует броска по Таблице Осложнений. После неприятного броска по этой таблице персонаж обязан провести еще один бросок по Таблице Восстановления здоровья. Это, кстати, может означать очередное осложнение – катастрофу, и все испытания пойдут по новому кругу. Броски по Таблице Осложнений делаются по формуле броска на выздоровление. Провал означает смерть.

Борьба с пришедшей смертью

Будущее для персонажа в состоянии "при смерти" почти безнадежно – смерть может подоспеть к нему быстрее помощи, и даже если лекари проявят свой талант во всем блеске, они могут оказаться бессильны спасти его жизнь. Игрок должен делать два стрессовых броска на Выносливость в сутки (на закате и на рассвете), которые определяют, остается ли персонаж на стабильном уровне. Бросок с результатом 0 и меньше означает смерть, бросок 9+ означает восстановление до степени "умирающий", и далее выздоровление идет по обычному пути. Остальные результаты означают ухудшение состояния, т.е. штраф -1 к следующему броску на попытку восстановления. Штрафы за каждый бросок суммируются. Допустим, персонаж оказался в коматозном состоянии в ночном бою. На восходе он делает первый бросок с результатом 4; он не умирает, но и степень здоровья не восстанавливает. К вечеру его состояние ухудшается – поднимается жар, и на закате он делает второй бросок со штрафом -1. Если результат тот же, ваш жар за ночь перерастает в лихорадку, в которой вы бъетесь, не приходя в сознание. Следующий бросок на рассвете облагается штрафом -2. Если ситуация радикально не изменилась, ваши раны начинают кровоточить из-за метаний терзаемого лихорадкой тела. На закате штраф будет -3. И так далее, пока вы либо не умрете, либо не восстановите степень здоровья. Если повреждения обработаны и перевязаны умелым врачевателем ран, к броскам добавляется бонус, равный параметру Целительства вашего врачевателя.

Врачевание

Целительство – наиболее распространенный вид помощи при ранениях и травмах. С этим умением персонаж может обрабатывать, перевязывать, зашивать раны, способствовать правильному сращению переломов и т.д. Персонаж может оказать помощь и себе самому, но со штрафом -3. Целительство – грубая, но эффективная помощь, часто болезненная и травмоопасная сама по себе. Помните, что если рану не зашить или не перевязать, это может привести к дальнейшей потере степеней здоровья.

Когда целитель обрабатывает рану, сделайте бросок на Целительство + Интеллект + штраф за ранение (для состояния "при смерти" штраф -6). При результате 9+ персонаж немедленно восстанавливает одну степень здоровья. Если результат 3+, рана стабилизировалась: кровь не течет, положение не ухудшается. Раненый персонаж, воспользовавшийся услугами целителя, может добавлять его параметр врачевания к броскам на выздоровление.

Бросок на Целительство – как правило, простой бросок, подразумевающий, что медицинская помощь оказывается в минуты затишья, когда нет никаких помех для сосредоточения и стимулов для неверных действий. Если же целительсвто проходит в пылу битвы или во время бегства от преследователей, а также попытка помочь раненому осуществляется в крайне неблагоприятных условиях (полное отсутствие гигиены, под проливным дождем или в темноте, к примеру), бросок должен быть стрессовым. При провальных бросках пациент теряет степень здоровья за каждый провал.

Вместо Целительства может быть применена Медицина, как при обработке ранений, так и при бросках на выздоровление.

Исцеляющие заклинания

Определенные заклинания Созидания Плоти могут помочь выздоровлению; но вся их помощь временная, если при их использовании не была добавлена чистая энергия. При временном исцелении таким заклинанием персонаж фактически не восстанавливает степеней здоровья, а лишь получает отсрочку, некоторое количество времени, за которое он может получить более надежное средство для лечения ран. Если же маг применил заклинание вкупе с каким-то количеством чистой энергии, эффект магии становится постоянным, и полученные персонажем раны перестают его беспокоить: он снова здоров.

Прочие опасности

В мире Мифической Европы существует немало других способов пострадать душевно или физически, помимо обычных ранений оружием. Некоторые из наиболее распространенных средств нанесения повреждений перечислены ниже. Иногда, особенно в описаниях заклинаний, сумма наносимого ущерба характеризуется строкой "+X ущерба"; когда придется выяснить ущерб от подобного заклинания или другого источника опасности, делается простой бросок и добавляется "X". Это и будет ущерб, который должен отразить параметр стойкости жертвы.

Болезни и хвори

Болезни ослабляют людей; в игре это может проявляться в виде потери степени бодрости при неудачном броске на Выносливость заболевшего персонажа. Точные описания эффектов заболеваний даст вам рассказчик. Персонаж восстанавливает потерянные степени бодрости, когда болезнь оставляет его тело. Выздоровление может потребовать дополнительных бросков на Выносливость или применения умения Медицина другим персонажем.

Болезни могут также временно или навсегда понижать одну или несколько характеристик. Они могут выражаться и во временных проявлениях, свойственных старению.

Огонь

Жар огня распределяется по нескольким категориям в зависимости от модификатора, который добавляется к броску на ущерб от огня. Когда персонаж подвергается воздействию открытого пламени или подобного температурного источника, произведите простой бросок, добавьте модификатор и сравните получившуюся сумму ущерба со стойкостью персонажа. Факел имеет модификатор +6 к ущербу, а, допустим, пожар в доме обладает модификатором +15. В течение первого хода соприкосновения персонажа с огнем параметр стойкости играет важную роль. На втором ходу доспех перестает защищать человека от огня, более того, вышедший из огня человек в металлическом доспехе будет еще целый ход получать ущерб от нагревшегося металла. Кстати, в огне непоправимые изменения или полное уничтожение могут постичь ценные и воспламеняющиеся предметы. Их судьба пребывает в руках рассказчика.

Падения

Упавший персонаж производит качественный бросок на получаемый ущерб и сравнивает результат со стойкостью. За каждые два фута падения персонажа добавляйте к броску на ущерб +1. Доспех менее эффективен, чем в бою, поскольку удар наносится по всему телу. При исчислении стойкости уменьшите вдвое прочность доспеха.

Твердые поверхности – скалы, например, – удваивают результат броска на ущерб. Мягкие поверхности снижают возможность увечья, вдвое уменьшая результат броска. Те, кто падает в воду, подвержены только четверти положенного ущерба.

Если есть за что ухватиться, человек может пытаться затормозить свое падение и уменьшить ущерб. Для этого необходим бросок на Атлетику 6+. Если это удалось, первые пять футов не засчитываются при подсчете штрафа за высоту.

Яды

В Мифической Европе существует масса отравляющих веществ разных типов воздействия и разного происхождения. Яд характеризуется силой, быстродействием и эффектом. Обычно жертва должна совершить бросок на Выносливость против фактора сложности, которым является сила яда. Эффект зависит от того, насколько неудачно персонаж выполнил бросок и от того, случился ли при броске провал. Многие яды имеют побочные эффекты, которые действуют даже тогда, когда персонаж справился с основным губительным воздействием отравы.

Лишения

Несоблюдение условий, необходимых для жизнедеятельности (наличие воздуха, воды, пищи, тепла и т.п.), может привести к ослаблению организма и смерти человека. Лишения отражаются бросками на Выносливость, неудачное выполнение которых ведет к потере степени бодрости персонажа. Когда персонаж теряет все степени, пребывая в состоянии "без сознания", неудачный бросок на Выносливость означает уже потерю степени здоровья. Рано или поздно, в зависимости от типа лишений, без помощи извне персонаж погибнет. Даже самые крепкие и выносливые люди не могут долго выдержать отсутствие главных компонентов поддержания жизни.

Частота бросков на Выносливость и фактор сложности для них зависят от типа лишений и обстоятельств, им сопутствующих. Персонаж, который остался без воды и крыши над головой, должен делать броски чаще, чем тот, кто не имеет только воды. Восстановление также зависит от типа лишения.

VIII. Сага

В "Искусстве Волшебства" сага рассказывает историю коллегии, изображая ее развитие в одном или нескольких сезонах существования этого собрания магов. Эта глава написана специально для рассказчика "Искусства Волшебства", и она призвана помочь вам в создании и развитии саги. Поначалу организация саги может показаться непосильным делом – и вам действительно придется потратить много сил и привлечь к работе все свое воображение. Но с течением времени, после нескольких попыток накопленный опыт поможет вам создать сагу со всеми положенными героями и злодеями, красавицами и чудовищами, могуществом и магией.

Сага и драма

Слово "сага" вызывает в воображении много ассоциаций. Доминирующим образом в этом сонме воспоминаний является драма, потому что процесс игры всегда напряженный и содержит зерно азарта: надежду на успех и страх перед неудачей. В саге, достойной этого высокого слова, на карту поставлена некая высокая (по меньшей мере, для персонажей) ставка. Это может быть такая грандиозная – и невыполнимая – цель, как обретение абсолютного знания, или персонажей может занимать совершенно конкретная, но от этого не менее сложная задача, например спасение загадочного заколдованного леса от уничтожения. Важность того, что является ставкой в игре, вне всякого сомнения, субъективна. Но выполнение задачи или поражение в борьбе за осуществление мечты может неуловимо и необратимо изменить мир.

Когда вы в первый раз усядетесь за разработку вашей новой саги, при создании ее основы не думайте техническими терминами – постарайтесь мыслить драматическими категориями. Каким слогом вы будете излагать вашу сагу? Что способно сделать ее рассказы воодушевляющими, героическими, интересными? Чем она закончится (по крайней мере, на какое окончание вы рассчитываете, как рассказчик)? Ответы на эти общие вопросы помогут вам при детализации сюжета и атмосферы саги. Они продемонстрируют, что сага не завязла в болотах сомнений и не заблудилась в мирах скуки и досужего вымысла. Вопросы эти закладывают основание драмы.

Прежде, чем приступить к работе по воплощению ваших замыслов в саге, вам надо постараться увидеть полную картину мира, в которую вы пробуете вписать свой сюжет и своих героев.

Акт творения

Есть два подхода к созданию саги. Первый подход заключается в прорисовке места и времени действия до того, как будут созданы главные герои вашего повествования. Уже позже игроки будут подгонять образы своих персонажей под жесткие требования созданных вами эпохи и местности. Вы делаете мир столь детальным или столь абстрактным, сколь захотите. Второй подход заключается в одновременном создании персонажей и антуража мира. Этот подход позволяет проявить игрокам их творческий потенциал, а рассказчику дается редкий шанс проявить себя искусным политиком и дипломатом, примиряющим идеи и амбиции новорожденных персонажей между собой и, между делом, слегка корректирующим их развитие в направлении концепции саги.

Вам предстоит принять немало решений в процессе создания саги. Постарайтесь принять во внимание следующие элементы, из которых обычно создается история.

Название

Иногда для полноты ощущений перед началом саги вы должны дать ей имя, которое задаст тон всему, что последует. Название саги могло бы содержать намек на основную тему и на ее потенциал, но главное – не выдавайте названием никаких секретов саги. Часто саги называют просто по имени коллегии, например "Сага Мистриджа".

Место действия

Для создания захватывающей саги вам нужен мир, в который ваши игроки поверят. Одним из ваших первых решений должно стать определение особенностей местности, где будут происходить приключения. Если вы собираетесь играть на просторах Мифической Европы, оптимальным выбором могут стать Северная Иберия (часть современной Испании) и Южная Франция, которые представят вниманию игроков нескончаемый конфликт между маврами и христианами, трубадуров, воспевающих новые идеалы возвышенной и романтической любви, широко распространенную ересь, неприступные Пиренеи, предоставляющие убежище чудовищам и магам, стремящимся к уединению и спасению. Другим прекрасным выбором могут стать восточные пределы Мифической Европы: земли русских княжеств и кочевников. Продолжающийся натиск степняков на Запад, междоусобные войны и борьба против расширяющегося влияния немцев в Новгородской земле могут служить замечательной оболочкой для приключений. Другие территории Мифической Европы также в вашем распоряжении: в любой стране в этот период происходят интереснейшие события, чтобы узнать о них, достаточно снять с полки учебник истории. Просто помните, что место, в котором будет стоять ваша коллегия, во многом определит характер рассказов, которые вы сможете предложить отряду.

После того, как вы избрали то место, в котором начнется ваше повествование, вам не помешают некоторые знания. Исследуйте доступные учебники, книги, научные журналы, пособия. Приобретенные знания помогут вам создать правдоподобный мир. Конечно, не нужно забывать, что вы пишете не диссертацию по истории, а художественный, приключенческий сюжет саги, основанной на достоверных фактах. Высокий уровень правдоподобия, историчности придаст вашему слову определенный вес и авторитет в кругу игроков, когда у вас будут возникать неминуемые споры о том, "как все было на самом деле в средние века".

Не останавливайте процесс создания мира после ознакомления игроков с общей концепцией этого мира. В каждом приключении добавляйте детали географии, традиций, языка. В каждом событии саги раскрывайте этот мир с новой стороны, заставьте игроков думать, что этот мир живой. Этот мир ваш, и вы, играя в нем, придаете ему уникальный облик. Вам дается шанс изменить его по вашему желанию.

События в мире "Искусства Волшебства", который представляют вам настоящие правила, начинают отсчет времени саги с 1220 года, но вы, при желании, можете начать приключения в любой другой момент, например, раньше, чем это предлагается правилами, предоставляя коллегии время для развития, чтобы 1220 год она встретила в блеске обретенного величия.

Лейтмотив

В вашей саге должна присутствовать сюжетная канва, которая пройдет красной нитью через все повествование, незаметно на первый взгляд, объединит между собой отдельные рассказы, подчинит все действия единой цели. Это может быть какая-либо идея, тема, так или иначе волнующая всех

героев саги, или некий вожделенный, легендарный предмет, который имеет огромное значение в средневековом обществе (примером может служить поиск Святого Грааля в рыцарских романах). Лейтмотив проявится, если вы ответите на вопросы "Какими должны быть самые яркие события саги?", "Решением каких проблем занимается коллегия?" или "Какие моменты оживляют рассказы и служат поводами для следующих приключений?"

Лейтмотив может определяться различными факторами: непрекращающимся соперничеством с врагом или безоглядным стремлением к идеалу. Это может быть и более эфемерная черта повествования, например отражение в каждом рассказе постепенного упадка Ордена Гермеса. Каким бы ни был лейтмотив, постарайтесь, чтобы он был гармонично представлен в каждом вашем приключении. Отряд никогда не должен забывать целей и направленности саги.

Течение времени

Сага может рассказывать о поколениях, живших в некой коллегии, а может быть связана с наиболее ярким и динамичным годом в истории сообщества магов. Время течет, меняются люди, меняется мир. Происходят великие события, оставляющие неизгладимые черты на картине бытия. И вам надо решить, какой временной отрезок будет в распоряжении ваших игроков, поскольку от этого могут зависеть типы персонажей, которые станут частью вашей саги.

Антагонисты

Ни одна сага не может считаться совершенной, если в ней не представлена сила, являющаяся непосредственной угрозой для персонажей. Без мрачных негодяев или обаятельных злодеев нет конфликта, а, в отсутствие противостояния падает интерес к игре. Без тени зла добро не светится так ярко: одно не может существовать без другого. Антагонисты не всегда непопулярны. Без труда можно вспомнить хотя бы одного злодея, который был бы столь же привлекателен и интересен, как и его положительный соперник. Противники ваших героев должны быть произведениями вашей богатой фантазии в не меньшей степени, чем и сами герои. Создайте злодеев, которых ваши герои почтут за честь ненавидеть.

Одними из главных качеств злодея должны быть живучесть, непотопляемость, огнеупорность и способность выносить самые страшные удары. Пусть главный антагонист пройдет бок о бок (или след в след) с вашими героями через всю сагу, не позвольте ему увянуть и покинуть сей мир, оставив персонажей вашего отряда новым и незнакомым врагам. Кстати, не забудьте в непробиваемой обороне каждого главного злодея заложить какой-либо изъян. Наконец, поставьте и перед врагами ваших героев какую-либо цель. Негодяи не слоняются бесцельно по округе, делая пакости, когда выдастся случай. У них есть умные соратники или повелители, которые разрабатывают планы. И вот с воплощением этих планов и предстоит бороться вашим персонажам, прямо или косвенно – не столь важно.

Чем чаще встречаются герой и злодей, тем ближе они знакомятся с сильными и слабыми сторонами друг друга. Злодей, который развил столь тесное знакомство с вашими персонажами, имеет право называться знаменитым злодеем. В средневековой европейской мифологии упоминается, что у кошки девять жизней. У подобного неприятеля их не меньше! Сколько раз его жизнь висела на волоске, и все же он умудрялся избежать смерти и даже вынести с поля боя какую-либо новую информацию о героях. И нет сомнения, что вскоре он вновь вернется во всеоружии. Разве положительные персонажи вашей саги ни разу не пользовались отчаянным, невероятным, чудесным спасением от смерти? Главный злодей – такой же персонаж, и он имеет право жить и развивать свои профессиональные умения, преследуя героев и выколачивая из них имущество и степени здоровья.

Персонажи из окружения

Создание людей, населяющих ваш мир – одна из самых увлекательных работ рассказчика. Эти персонажи должны быть столь же живыми, как и созданные игроками люди. Если вы отойдете от этого критерия, вы обманете ожидания игроков, да и себя лишите львиной доли удовольствия.

Вам вовсе необязательно создавать для каждого жителя Мифической Европы отдельный лист персонажа. Все-таки у вас может быть другая работа и иные интересы. Но вы должны детально проработать те образы, которые будут появляться перед персонажами ваших игроков с большой регулярностью. Каждая важная для сюжета фигура должна иметь, по меньшей мере, список черт личности, заметки об особенностях поведения, краткую историю предыдущих контактов с отрядом. Незначительные персонажи, например рядовые стражники и деревенские крестьяне, могут обойтись общими характеристиками, на основе которых при необходимости вы сможете быстро построить цельные личности с оригинальными чертами и способностями.

Люди, играющие существенные роли в вашей саге, должны быть проработаны так же тщательно, как и персонажи игроков. В число таких людей входят покровители, наставники и маги-союзники. Тщательная работа над образом такого персонажа не только поможет вам осмыслить его роль в саге, но и уничтожит несообразности в его изображении. Вы можете упомянуть о способностях человека мимоходом, а игроки могут вспомнить об этом и призвать его на помощь в сложной ситуации. Сохраняйте записи о таких персонажах и их свойствах, время от времени намекая отряду, что они могли бы действовать куда более разнообразно, если бы захотели и имели логичное оправдание.

Сага в игре

Игра – вот цель, которой служит ваш кропотливый труд по созданию саги. Вам пришлось постараться, когда вы работали над созданием саги? Работа не завершена. Вам придется принять еще большее количество решений и ввести в сагу еще больше деталей теперь, когда игра началась. То, что сейчас последует, – это те моменты, которые помогут вам и вашим друзьям согласовать дальнейшее развитие саги.

Персонажи

Первым делом рассказчик должен постараться решить проблему объединения персонажей в один коллектив. Решите вместе с игроками, как герои нашли друг друга и что их держит вместе. Для этого может быть множество вариантов: персонажи – друзья детства, родственники, союзники и т.п. Ваши герои могут стремиться к одной цели (которая связана с целью саги), а могут свести знакомство при драматических обстоятельствах (на каторге, например).

Независимо от обстоятельств знакомства, связь между героями устанавливается очень прочная. Ведь они доверяют друг другу собственные жизни. Конечно, жизнь под одной крышей – уже достаточное условие для совместной работы. Но вы должны настроить игроков таким образом, чтобы такое простое объяснение их не удовлетворило. Пусть возникнут более сложные, крепкие, но и уязвимые связи и взаимоотношения между персонажами. Герой, равнодушный к судьбам своих приятелей, не сможет влиться в совместные приключения, а будет, вероятно, без конца спорить и поставит сагу в критическое положение.

Изобретение этих связей должно состояться на стадии создания персонажа, первые сессии саги укрепляют эти связи по мере того, как игроки входят в свои роли. Ну а в ходе саги дружеские отношения могут получить новые стимулы, и могут появиться новые мотивы во взаимоотношениях между людьми.

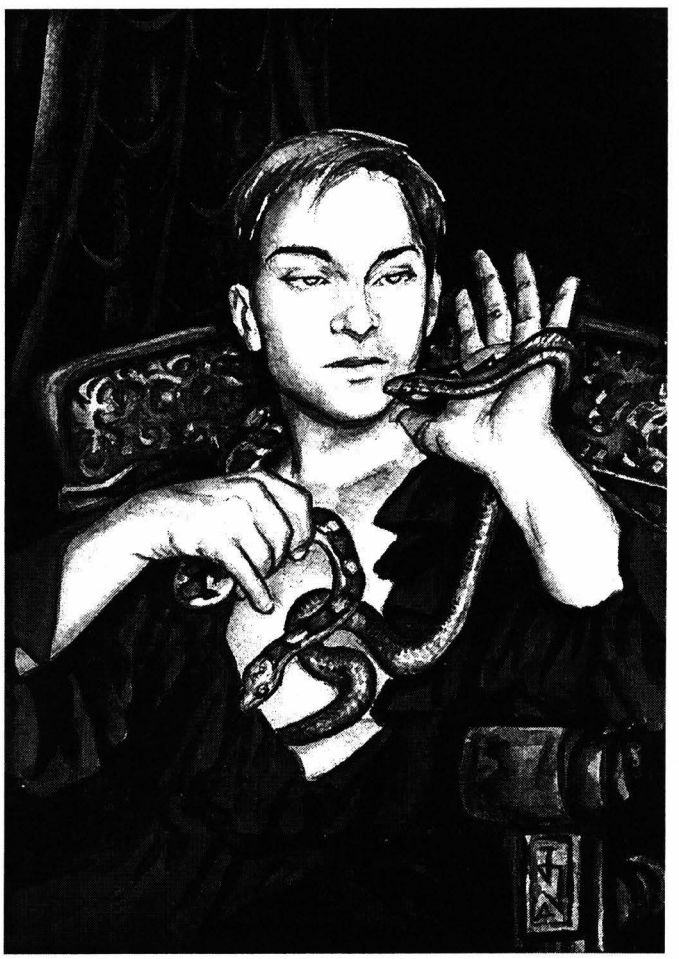
Ход времени

Время приключений

Сколько времени прошло между двумя рассказами? Это не праздное любопытство. Каждый проходящий сезон – это три месяца в исследованиях, обучении, практике и развитии. Каждый год – это шаг к старости. Так что будьте аккуратны со временем, которое проходит мимо вас. Регулируйте временные интервалы между рассказами в зависимости от ваших намерений и помните следующее. Если рассказы недалеко отстоят друг от друга во времени, маги не имеют возможности существенно продвинуться в изучении заклинаний и постижении дисциплин, а старение так и не настигнет тех, кто начал сагу юнцом. С другой стороны, если этот интервал будет слишком велик, вы получите нескольких магов, чрезвычайно быстро развивающихся, и толпу постаревших и одряхлевших спутников и стражей.

Возможным решением является введение упорядоченности, например, в год всегда происходит одно приключение. С другой стороны, вы можете определять количество прошедших между историями сезонов броском кости. Более сложным решением проблемы будет проведение одного за другим нескольких связанных между собой приключений, а потом – перерыв на несколько сезонов или даже лет. Если вы не вводите стандарт упорядоченности, рассказчик должен определить, сколько времени прошло между приключениями.

Приключения перемежают жизнь персонажей, а не составляют ее. Очень немногие люди живут исключительно приключениями. Такая нагрузка, как настоящее приключение "Искусства Волшебства", за долгую жизнь обычного человека выпадает, в лучшем случае, единожды. Между тем, именно приключения позволяют персонажам развиваться. Поэтому в интервалах между активными эпизодами персонажу понадобится изыскивать методы профессионального и личного совершенствования, если он не хочет выглядеть любителем и случайным человеком на фоне представителей высококультурной и профессиональной элиты обитателей коллегии.



Путешествия

Сцены путешествий между важными событиями саги обычно прокручиваются довольно быстро. Если по дороге не происходит ничего интересного, совсем необязательно терять время, описывая каждый шаг вашего перемещения из одного места в другое. Правила, приведенные ниже, подскажут вам, как долго добираться персонажам в ту или иную точку, а также насколько они устанут от таких прогулок.

Прежде всего, определите сложность путешествия согласно категориям нижеследующего списка, основанным на типе местности и погоде. Путешествие всегда проходит со скоростью передвижения самого медленного участника похода.

Прогулка: Лучшие (и самые редкие) условия для путешествия – прямая, римских времен, каменная дорога и легкий ветерок, дующий в спину идущим.

Легкий путь: Лучшие погодные условия, на которые вы могли рассчитывать, и хорошая – по средневековым меркам – дорога.

Обычный путь: Типичные условия для путешествия – каменистая дорога с ухабами, ямами и прочими следами повозок и дождей, либо хорошая дорога, но плохая погода (жара или снегопад), либо путь через лес с опытным проводником.

Трудный путь: Путешествие по типичной дороге при неблагоприятных погодных условиях или путь через дикую местность без проводника.

Очень трудный путь: Невыносимая погода (буран или ураган) или путь по размытой глинистой дороге, обильно усеянной камнями.

Ужасный путь: И погода – хуже некуда, и земля под ногами отвратительная. Одинокие путники в таких условиях не

Таблица Дневных переходов

Трудность	Пешком	Верхом	На повозке
Прогулка	25/1	30/1	15
Легкий путь	20/2	25/1	10
Обычный путь	15/2	20/1	8
Трудный путь	10/3	12/2	3
Очень трудный путь	5/3	3/2	—
Ужасный путь	2/3	1/2	—

Примечание: Число перед дробью – мили, которые можно пройти или проехать за один дневной переход (сам переход длится ок. 8 часов). Число после дроби – количество потерянных степеней бодрости при таком переходе. Эти степени бодрости можно вернуть лишь долгим сном.

путешествуют, ибо выжить в них в одиночку практически невозможно.

За каждый день пути персонаж или его верховое животное должен делать стрессовый бросок на Выносливость. При результате 6 и больше, теряется одной ступенью бодрости меньше, чем обычно. При провале происходит неприятность, связанная с длительными путешествиями, например перелом ноги.

Прологи и эпилоги

Время непосредственно перед началом приключения и незамедлительно после его окончания чрезвычайно важно для фиксирования пути развития персонажа и коллегии. Некоторые действия должны быть осуществлены перед каждым приключением и после него.

Прологи

Определите, какие события произошли и какие действия совершены с момента предыдущего приключения. Раздайте героям полагающиеся им пункты опыта, выясните, какими способностями обладают персонажи перед новым приключением.

Определите эффекты старения для персонажей, если с момента предыдущего рассказа завершилась очередная зима.

Выясните, каким образом персонажи участвовали в событиях, произошедших за истекший период в окружающем мире, особенно если события повлияли на коллегию и персонажей непосредственным образом.

Отыграйте совет магов, на котором произойдет обсуждение событий, происшедших между приключениями, и предваряющие новый рассказ дискуссии.

Эпилоги

Раздайте пункты опыта, заработанные персонажами в ходе приключения, произведите соответствующие изменения в чертах личности и репутации (если вы считаете их необходимыми).

Распределите полученное в ходе рассказа имущество между игроками, отметьте, кому сколько выздоравливать после ранений, расставьте по полкам библиотеки новую литературу. Определите, что делают или могут сделать в перспективе главные персонажи рассказчика в ответ на то, что совершили игроки в ходе рассказа.

Разработайте примерный план работы коллегии в зависимости от произошедших действий. Можете отыграть еще один совет магов для открытого обсуждения намерений и идей.

Посторонние события

Хотя персонажи игроков являются, вне всякого сомнения, центральными фигурами в саге, помните, что большая часть мира существует совершенно независимо от этого коллектива. Вне коллегии живет огромное число людей, некоторые из них оказывают не меньшее влияние на вашу сагу, чем игроки. Большая часть из них имеет свои планы, имеющие мало общего с деятельностью персонажей. Время влияет на людей и мир везде, и это происходит независимо от того, наблюдают ли ваши герои эти изменения или нет. Если вы начинаете какое-то существенное событие "за сценой" ваших рассказов, непременно поставьте в известность других рассказчиков вашего отряда (если в вашей группе имеются и другие рассказчики, помимо вас), проконсультируйтесь с ними, и вы избежите многих несоответствий и нелепых ситуаций.

Роли персонажей рассказчика

Весело проводя время в общении друг с другом, персонажи ваших игроков могут найти также немало удовольствия и интереса в контактах с персонажами рассказчика. Общение не значит истребление. Иногда простой разговор с интересным человеком или участие в политической борьбе без применения оружия приносит неожиданные плоды.

Создание роли

Конечно, для того, чтобы сыграть запоминающуюся роль, нужно создать запоминающийся образ. Один из лучших и простейших способов – найти подходящий персонаж у другого автора и, слегка видоизменив образ, выдать его за свое творение. Книги, журнальные статьи, кино-, теле- и видеофильмы, вечерние новости – образы персонажей можно брать откуда угодно. Вам, вероятно, не захочется брать образ целиком, но вы удивитесь, как много меняется в человеке, стоит лишь дать ему иное имя.

Конечно, сами правила "Искусства Волшебства" могут помочь вам в создании персонажей. Все образцы членов Братств Ордена Гермеса, многочисленные добродетели и пороки, неисчислимые способности – из-под нагромождения этих черт и свойств слышатся голоса людей, умоляющих вытащить их на свет божий и пустить в игру. Игроки сделают столько персонажей, сколько положено, оставив нереализованными тысячи уникальных сочетаний. Вам как рассказчику также не удастся использовать их все, но заполнить пустые пространства в вашей саге вы сможете элементарно.

Вы сможете понять, насколько хорошо вам удалось создание персонажей при помощи ваших игроков. Когда они общаются между собой, войдя в образ или вне его, игроки хорошего рассказчика обращаются к персонажам рассказчика как к разным существам. Если вы достигнете точки, когда ваши персонажи перестанут ассоциироваться с вашей личностью, то, даже если ваш главный злодей будет совершать ужаснейшие из деяний, ни один из игроков и не подумает обвинять вас в злом роке, подстерегшем их в самый ответственный момент.

Вознаграждение

Будь это трофей славной битвы или обретенная цель многолетнего поиска, но вознаграждение всегда является видимым и ощутимым результатом действий персонажей. Некоторые предметы – магические книги и заклинания – имеют ценность только для магов, тогда как магические предметы и драгоценности могут утолить печали спутников и стражей, поставивших жизни на кон в этой опасной игре. Найдите равновесие в саге для того, чтобы игроки не охладели к происходящим событиям. Если награда будет мала, она не сможет компенсировать моральные и материальные затраты персонажей и затормозит развитие саги. Если награда будет чересчур велика, персонажи не станут больше рисковать своими жизнями, и сага остановится на неопределенный срок.

Чистая энергия

Чистая энергия всегда в цене в Мифической Европе. Маги применяют ее многими путями, да и прочие персонажи не преминут заполучить такой ценный предмет торговли. А иногда и какой-то объект из имущества простого смертного персонажа оказывается пропитан магической субстанцией. Чистую энергию можно найти в телах сверхъестественных существ или в магических растениях, а также в иных обновляющихся источниках. Награждая кого-то из персонажей энергией, определите источник энергии, соответствие ее какой-либо дисциплине и количество пешек.

Поскольку доступность энергии влияет на то, как быстро развиваются маги, сага с неизмеримо малым или чрезмерно большим количествами энергии столкнется с серьезными проблемами. Коллегия должна начинать сагу с количеством чистой энергии, достаточным для обеспечения своих основных потребностей. Усредненное приобретение каждым магом от трех до пяти пешек энергии за приключение кажется

приемлемым вариантом, в зависимости от того, насколько частыми будут приключения в течение года. Вы можете изменять это количество как вам угодно, но помните, что слишком большие подношения энергии магам сделают их сверхсильными, почти всемогущими, а это может расстроить весь игровой процесс.

Сокровища

Коллегиям и персонажам нужны деньги для выживания, для финансирования очередных проектов разной степени безумства, для празднования дня Основания Коллегии и т.д. Кстати, для магов финансовые вопросы всегда стоят на втором плане – они одержимы властью и стремлениями к знаниям (по крайней мере, в Мифической Европе господствует такой стереотип). Поэтому о деньгах придется заботиться спутникам. Кстати, любого персонажа можно попытаться заинтересовать материальными ценностями, если они будут представлены не столбиками чеканной монеты, а изящными шкатулками, заполненными крупными жемчужинами и драгоценными камнями, сверкающими ожерельями, массивными браслетами, коронами и диадемами. Может, вы сумеете пробудить в персонаже желание обладать этим совершенством, и он даже не подумает бежать в ближайшую лавку, чтобы обменять вещицу на звонкое серебро.

Книги

Магические и научные фолианты могут помочь грамотным персонажам обучиться знаниям, заклинаниям, дисциплинам и технологиям создания магических предметов. Поэтому книги являются безусловной ценностью. Маги ставят такие находки едва ли не превыше всего остального. Книги чрезвычайно редки – сохраняйте вокруг них ореол загадочности и романтики. Сделайте из них объект вожделения, предмет большей значимости для мага, чем наимогущественнейший зачарованный меч.

Магические артефакты

В ходе экспедиций маги часто обнаруживают мистические предметы. Некоторые из них оказываются делом рук магов-соседей, что-то принадлежит мастерским более таинственных существ – гномов, эльфов, демонов, фэйри и т.д. Если судить по легендам, магические предметы необычайно красивы, и при этом внушают трепет. Это могущественные творения, а не детские игрушки. Не вздумайте наводнять вашу сагу разнообразными предметами – это унизит их величие. Один из путей предотвращения такой ситуации – вознаграждение персонажей магическими предметами одноразового действия – зельями, например. Ограничьте число действительно могущественных артефактов, и пусть персонаж прольет немало пота и крови для получения такого приза.

Неплохое развлечение можно устроить из попыток персонажа разобраться в том, как устроен артефакт и для чего он нужен. Некоторые, например шапка-невидимка, обладают очевидным воздействием. Другие проявляют свой эффект не так очевидно или вообще не хотят его проявлять без команды: такие предметы следует изучить в мастерской. Бывают хитроумные и коварные приборы, которые делают на ваших глазах одно, а на самом деле исподтишка и незаметно причиняют какой-либо вред. Зарядив невинно или примитивно выглядящий предмет могучей силой, неведомый маг может стать причиной множества приключений, связанных с его творением. См. стр. 96 в поисках сведений о заряженных в предметы эффектах.

Мы познакомим вас с несколькими артефактами, от самых простых до истинно могущественных. Вы можете использовать эти примеры для изготовления собственных артефактов для вашей саги. За описанием каждого предмета следует некое число, которое означает тот фактор сложности, который необходимо преодолеть при попытке распознания чар предмета в мастерской.

Волшебные предметы

Кольцо Сохранения Жизни

Надевая это кольцо, персонаж автоматически теряет четыре степени здоровья. Если персонаж уже ранен, его можно убить, надев ему на палец кольцо. Восстановить потерянные степени можно только естественным путем. Если в процессе выздоровления снять кольцо, это не нанесет ущерба. Если снова надеть его после этого на того же человека, оно не причинит ему никакого ущерба, но и не наделит его своими силами. Если надевший кольцо проносил его на пальце все время выздоровления, сила кольца проявится, когда персонаж вновь попадет в беду. Кольцо поглощает ущерб, в нормальных условиях снявший бы с владельца одну степень здоровья, и эта сила проявляется единожды в день. Владелец кольца может лечить чужие раны возложением рук, восстанавливая одну степень здоровья (но в этом случае кольцо не сможет в этот день поглотить возможный ущерб, нанесенный его владельцу).

Это кольцо было снято с пальца великомученика Лемара Болонского. Кольцо сохраняет чудесную силу святого и продолжает его дело, исцеляя людей. Божественное происхождение кольца объясняет тот факт, что ни одно дьявольское существо и даже человек с пороком Клеймо Порчи, не может прикоснуться к кольцу, не потерпев при этом ущерба в две степени здоровья. Целительная сила кольца также не распространяется на них. Сила кольца не может быть раскрыта магическим путем, включая исследования в мастерской.

Бальзам Каменной Силы

Натерев свое обнаженное тело этой мазью, вы приобретаете силу и стойкость. Добавьте +3 к Силе и +6 к стойкости персонажа; эта чара остается в силе до ночи следующего полнолуния. Побочный эффект заключается в том, что вы тонете в воде, как камень. Гномы, которые создали эту мазь, не знали об этом эффекте, но персонаж может обнаружить его совершенно случайно и слишком поздно. После того, как действие мази заканчивается, персонаж чувствует себя ужасно голодным и теряет три степени бодрости. Мазь создана гномами альпийских пещер для меновой торговли с магами (20).

Щит Рыжего Льва

Андрик

Характеристики: Инт 0, Наб+2, Оба+3, Кон0, Сил+6, Вын+5, Лов+2, Про+4.

Магическая Мощь: 22,

Размер: +1,

Стойкость: +15.

Оружие: – когти,

Реакция: +7,

Атака: +9,

Защита: +5,

Ущерб: +18.

Деревянный щит с изображением рыжего лика царя зверей когда-то был изготовлен фэйри. Лев является живым существом, но он общается только с тем, кто произведет на него впечатление. Если персонаж, применяющий щит, поведет себя с должной отвагой, позже лев обратится к нему, в уже более спокойной обстановке, когда никого не будет рядом. Он произнесет слова, которые не услышит никто, кроме смельчака: "Приветствую тебя, доблестный воин. Я – Андрик, и я – твой верный спутник. Призови меня, и ты услышишь рык, что вселит страх в сердца врагов. Призови меня, и я буду охранять твой сон. Призови меня однажды, и только однажды, и я сойду со щита, и бок о бок мы сразимся с твоими врагами. Я Андрик. Зови меня, если будет нужда". С этих пор персонаж (и только он) может видеть, как двигаются нарисованные глаза льва, но лев в дальнейшем хранит молчание. Никто другой не может подружиться со львом до тех пор, пока он не отвергнет нынешнего носителя щита.

Владелец щита получает бонус +3 к броскам на все черты личности, связанные с храбростью, после беседы со львом. Раз в день воин может призвать Андрика для устрашения противника львиным рыком, и тот, кто слышал рычание и сражается на стороне противника, пугается, если не совершает удачный бросок на Храбрость 6+. По ночам персонаж может просить Андрика нести стражу. Если лев заметит какую-то опасность, грозящую его владельцу, он предупредит его рыком, который ничуть не похож на рык пугающий (показатель Бдительности льва 10). Владелец может также вызвать Андрика со щита на бой за правое дело. После поражения противника или будучи убитым, лев посылает своему спутнику последний привет и исчезает. Персонажу остается пустой щит, как напоминание о славном союзнике. Лев никогда не вернется на щит, к кому бы в руки последний ни попал.

Если владелец щита хоть раз поступит как трус (и будет при этом нести щит на руке), он больше не увидит движения глаз, он не получит ответа на призывы и бонус +3 к чертам личности, потерян. После этого другой воин может, забрав щит себе, подружиться с Андриком.

Маг, которому удастся бросок 25+ при исследовании свойств щита в своей мастерской, может войти в контакт с Андриком, который что-либо готов рассказать о себе, но это не будет полной информацией. Это больше, чем ничего, лев и так раздражен, что его потревожил кто-то, не являющийся воином (25).

Завершение Саги

Так или иначе, сага придет к своему завершению. Независимо от того, как сложились события, был ли подобный финал запланирован вами, стремились ли к нему персонажи, но у любой истории есть конец. Иногда он счастливый, иногда – печальный.

Конец саги должен быть обставлен крайне драматично. Вполне вероятно, что это будет последняя встреча игроков с данными персонажами, поэтому в каждом из них должно появиться чувство завершенности, когда не страшно оставить дальнейшие события на произвол судьбы. Не забудьте про общую атмосферу и лейтмотив саги. Если в начале саги шел ливень, пусть в конце саги начнется буря. Это будет символом того, что своим существованием персонажи изменили мир. К лучшему, к худшему ли, решать не им. Погибшим вечная память, живым – долгих лет.

Что отличает великую сагу от обыденной, так это ее уравновешенность чувств. Лучшие драмы заставляют нас и плакать и смеяться. Сага не должна завершаться ни смертью всех ее персонажей, ни долгой и счастливой жизнью всех и вся после определенных событий. Может, вашему герою пришлось пожертвовать жизнью любимой для спасения королевства, и теперь он, охвачен страстями и обуреваем сомнениями, привносит в финальное празднество каплю личной горечи. Поразмыслите о том, как заканчиваются ваши любимые книги, фильмы, как завершались другие игровые кампании, в которых вы участвовали. Вспомните, чем финалы этих произведений или игр нравились вам. В этих воспоминаниях вы найдете ключ к созданию незабываемого завершения саги.

Когда сага закончена, найдите время поблагодарить всех участников. Фантастические истории, рассказанные вами, стали плодом коллективного труда. Вы, как рассказчик, обставляли сцену развития событий, но жизнью ваш мир наполняли именно ваши игроки.

Идеи для приключений

Большая часть времени рассказчика между сессиями уходит на поиски новых тем для рассказов и приключений. Вдохновение может быть почерпнуто из множества различных источников. Книги и фильмы, несомненно, играют здесь первую роль. Самое главное для рассказчика – вырваться за их пределы. Если ваши идеи будут полностью взяты из фильмов, учебников истории и романов фэнтези, будет ли интересна ваша сага игрокам, которые наверняка смотрели те же самые кинокартины и читали те же произведения? Попытайтесь сплотить в вашем рассказе несколько идей, и пусть удивится тот, кто возомнит, что знает, в чем тайна вашего рассказа.

Далее будут продемонстрированы образцы сюжетов, которые можно считать достаточно типичными для "Искусства Волшебства". Эти идеи отнюдь не уникальны, но вы можете перекроить их под потребности вашего отряда, используя их в качестве плацдарма для разработки оригинальных историй.

Исследование

Здесь подразумевается исследование неизведанных просторов и закоулков, от зачарованных полян до глубоких катакомб. Такого рода приключения всегда вызывают интерес у персонажей, поскольку в новом месте можно расширить горизонты своих познаний или развить свою репутацию. Во время таких экспедиций чаще всего в саге появляются новые

люди, так как новые места неизменно приводят к новым встречам. Вы можете использовать исследования для того, чтобы познакомить персонажей с новым или хорошо забытым старым обычаем, натолкнуть героев на какую-либо идею, подкинуть недостающий элемент для решения головоломки событий вашей саги.

Обычно на путешествие в неизвестность персонажей подталкивают слухи, истории или легенды. Какие-то сведения, содержащиеся в простой истории, могут заставить магов бросить все дела и мчаться исследовать лабиринты или острова. Они могут столкнуться с народами, о которых ничего не знают, а могут встретить ожившее предание. Вознаграждение за такое приключение может быть любым.

Трибунал

Маги (обычно не больше трех) должны время от времени отправляться в трибунал для того, чтобы представлять мнение коллегии по вопросам, интересующим весь Орден. Рассказы о трибунале замечательно подходят для больших групп. Вы можете даже приглашать обычно не участвующих в игре товарищей для того, чтобы рассказ выглядел более полным. Можете вводить совершенно новых игроков.

Каждый игрок должен играть мага. Те, кому не досталась роль мага из основной коллегии саги, представляют другие коллегии этого трибунала. Все игроки могут говорить в трибунале, участвовать в заговорах, заводить связи и хитрить в меру своих способностей. Вам нужно место для того, чтобы игроки могли спокойно ходить вокруг да около, уединяться для обсуждения коварных планов и т.д. Это апофеоз дипломатии, превалирование игры над бросками костей и грубой силы. Необходим, конечно, и конфликт, чтобы у персонажей была возможность показать себя в лучшем свете – борцами за справедливость, например.

Охота за энергией

Дороже жемчуга и злата ценят маги чистую энергию. Слухи о проявлении энергии побуждают магов отправляться в длительные путешествия, только бы добыть крупицу бесценного вещества.

Существует бесчисленное множество вариантов охоты за энергией. Маги прежде всего должны выяснить, не является ли этот источник энергии принадлежностью другой коллегии. Рискнут ли они политическим благополучием своего сообщества ради обретения вожделенной субстанции? Смогут ли они преодолеть все препятствия и победить охрану, стерегущую источник энергии? Смогут ли они поделить добытую энергию без скандалов и смертоубийства? Найдут ли стоящий путь для применения энергии?

Поиски чистой энергии выгоняют магов из уютных мастерских, за стены коллегии, где им придется иметь дело не только с простыми людьми, но и с мирскими проблемами. Кстати, блеском чистой энергии вы можете заманить магов в ловушку вашего собственного изготовления, втянув их в гораздо более опасные предприятия, чем они могли предположить.

Детектив

Загадочные обстоятельства могут вдохновить не один десяток рассказов. В отличие от традиционных детективных сюжетов, герметические загадочные рассказы вовлекают людей, обладающих магическими способностями. Магия, примененная преступником, может оставить след, который фактически невозможно будет найти. Потом, сверхъестественные препятствия могут серьезно помешать следствию, начатому вашими героями. Чем больше правды они откроют, тем страшнее она будет, тем большей опасности они подвергают себя. Другой пример: нарушитель закона укрылся в церкви – пусть кто-то из ваших магов попробует его оттуда достать! Нет, надо искать другие средства. Надеемся, вы поняли: у мистического детектива есть весьма серьезные отличия от классического.

Как и в обычном детективе, вы можете снабдить ваш сюжет любым количеством поворотов и развязок: главное – не запутайтесь сами. Если все улики указывают на одного человека, он может оказаться невиновным. Преступником может оказаться самое доверенное лицо – член коллегии, например. Ради таких моментов страха, неизвестности и истины детективы и существуют.

Проблемы на домашнем фронте

Иногда рассказ развивается в самой коллегии. Преследование шпиона или вора по коридорам своего родного дома, во-первых, познакомит персонажей с неудобствами планировки их жилища, во-вторых, проверит боеготовность стражей, в-третьих, отучит магов спать спокойно.

Домашние неприятности могут быть совершенно разного толка. Это может быть поимка шпиона, усмирение волнений в среде коллежского люда, разрешение разногласий между коллегией и местной знатью с применением вооруженных сил. Также в дело может вмешаться духовенство, приносящее проблемы, связанные с противостоянием Герметической Традиции и Властью Церковью. Примените воображение – у Ордена не так много потенциальных врагов.

Знакомство с нечистью

В таком рассказе от вашего воображения потребуется вся его живость, и, если все пройдет успешно, игроки надолго запомнят свою экскурсию по владениям нечисти. Эти твари имеют скверное представление о традициях, согласно которым живут люди, а если они что-то и знают, то никогда не прикладывают слишком много усилий, чтобы произвести на глупых людей благоприятное впечатление.

Нормальные правила реальности неприменимы к людям, находящимся во владениях нечистой силы. Персонаж может обнаружить, что способен летать, когда им овладевают счастливые чувства и мысли, или болтаться в воздухе, просто хихикая. Вещи могут получить соответствие своим именам: остролист порежет руку, а отведавший черники почернеет. Рассказывая о путешествии в нечистых землях, постарайтесь не давать персонажам возможности перевести дух и обрести равновесие. Никто не может постичь намерения нечисти, поскольку она никогда не стремилась быть понятой.

Городские улицы

Город – сердце мирского общества, и огромное количество рассказов может зародиться в его стенах. Несмотря на высокий уровень интеллекта, маги не самым лучшим образом справляются с мирскими проблемами, и тогда на первый план выступают спутники и стражи.

Городские рассказы изображают горожан очень живо, рельефно, отдавая им одни из самых значительных ролей. Приключения в городе могут сочетаться с другими типами рассказов, причем порой с удивительными результатами. Поскольку в любом приличном городе давно установлена Власть Церкви, магическая активность крайне ограничена. Может, это и к лучшему: не придется спасать не вовремя применившего заклинание мага от разъяренной толпы. Вообще, города – главное оружие Церкви в борьбе против Ордена Гермеса, поскольку именно тут, в городах, перед лицами бесчисленных аудиторий, священники обвиняют магов во всевозможных грехах и преступлениях, получая поддержку.

Искусство повествования

Постигнув основы профессии рассказчика, вы можете переходить к экспериментам с приемами и специальными эффектами, которые придадут вашей игре большую глубину. Правда, при использовании этих методик без должной подготовки вы можете только ухудшить ситуацию вашей саги. Некоторые из приемов достаточно сложны даже для опытных рассказчиков, и поэтому требуют тщательной подготовки и виртуозного исполнения для достижения нужного эффекта. Если вы освоите эти методы, вы сможете создавать сцены, которые ваши игроки никогда не забудут.

Озарения

Этот прием очень часто применяется в фильмах и книгах. Вы можете напомнить персонажу какой-то момент или серию моментов из его прошлого. Вы можете таким образом давать человеку ключи к действиям, имитировать озарения, провоцировать очередной поворот сюжета.

Сцены или даже рассказы-воспоминания могут проводиться отдельно от других сюжетов приключения, а могут быть вплетены в ход большой истории. Вы можете воспроизвести короткое воспоминание, взаимодействуя только с одним персонажем под наблюдением других игроков, а можете отыграть воспоминание, в которое вовлечена вся коллегия. Вы даже можете назначить игроков на роли, которые они обычно не исполняют, если их новые образы важны для того, чтобы поднять очередной пласт памяти персонажа. Вы можете также проводить сеансы воспоминаний между действиями основного рассказа в качестве своеобразных интерлюдий. Две истории могут быть разделены временем и пространством, но должны иметь что-то общее (тему, настроение, мысль), дополняя и отражая друг друга.

Возможно экспериментировать и с предвидением будущего. Обставьте процедуру по возможности более загадочно, чтобы по прошествии сеанса озарения персонаж долго думал, действительно ли камни знают будущее, и будущее ли он видел?

Параллельные истории

Параллельный рассказ также ведется наряду с основным повествованием. Но параллельный рассказ, в отличие от рассказа-воспоминания, происходит в одно и то же время с основным. Может статься, что в какой-то точке развития две истории пересекутся, и персонажи двух рассказов встретятся, поэтому крайне рекомендуется не завершать параллельный рассказ, пока вы не подберетесь к самому концу главного. Основной задачей становится отслеживание хода времени и событий – будьте осторожны, поскольку игроки не смогут вам помочь.

Символизм

В вашем рассказе появляется нечто олицетворяющее в античной литературе какое-либо событие или являющееся христианским символом для какого-либо греха или добродетели. И это добавление увеличит глубину и напряженность повествования. Своевременно и корректно обращаясь к символам, привнесенным в рассказ, и выделяя их, вы можете усилить эффект от повествования. "Искусство Волшебства" содержит множество скрытых символов, но абсолютного толкования ни для одного из них нет.

Настроения

Настроения, которые вы пытаетесь пробудить, окажут драматическое влияние на то, как игроки будут реагировать на ваш рассказ. Создание эмоциональной обстановки может быть трудоемким делом, но в конце концов оно себя оправдает. Вы должны прежде всего определить, какой эмоциональный настрой вы хотите создать в данной сцене или рассказе. Возможностей множество – от ужаса до жалости, от восхищения до негодования.

Для создания настроения представьте, что игроки смотрят на рассказчика в ожидании или в поисках намеков и подсказок, как им быть дальше. Если вы ведете себя, как клоун, в ситуации, которая должна ужасать нормального обитателя Мифической Европы, то не ждите от игроков желаемой реакции. Рьяно добивайтесь адекватного поведения игроков, не миритесь с вольностями. Все, что вы скажете и сделаете, должно добавлять новое звено в те эмоциональные цепи, которыми вы приковываете игроков к выбранному типу поведения. Если вы настроились на трагичный лад, пресекайте шутки игроков, даже не относящиеся к игре.

Музыка, освещение, спецэффекты определенного настроя могут несколько помочь вам в создании настроения, но главное – ваш творческий потенциал, который вы не должны сдерживать.

IX. Коллегия

"Как есть четыре времени года, так есть четыре времени в жизни коллегии. Коллегия расцветает своей весной, во время быстрого, но неуравновешенного роста, затем переходит в лето, насыщенное жизнью и устремлениями. Осень отмечает высшую точку влияния коллегии, когда маги собирают плоды своих деяний, но неотвратим упадок зимы, когда коллегия еле цепляется за жизнь. И пусть каждая коллегия следует через время своей дорогой, какой бы путь ни был отмечен на ее карте, она всегда будет свидетелем неизбежной смены времен года". Дионисий из Братства Благоуста.

Коллегия, чаще всего, – это место жизни и работы группы магов. Это может быть поместье или замок, корабль или пещера. Коллегия помогает магу несколькими способами. Прежде всего, коллегия обеспечивает относительно безопасное убежище. Мифическая Европа – место, опасное для всех, и даже магам иногда нужно несколько месяцев провести в магических исследованиях и экспериментах, когда никто не мешает. Коллегии обеспечивают магов самым необходимым для жизни – едой, одеждой, местом для работы и т.д. Ведь большинство магов предпочитает не заниматься решением бытовых проблем лично. Наконец, в коллегии маг находит общество равных себе людей. Находясь в стенах коллегии, маг окружен людьми, думающими так же, как он, и решающими те же проблемы, что и он сам.

Коллегия также является наиболее совершенным способом совместной работы и взаимного обучения магов из разных Братств Ордена Гермеса. Хотя некоторые коллегии состоят из членов одного Братства, по меньшей мере две трети подобных сообществ состоят из магов разных традиций. По большому счету преданность коллегии среди многих магов стоит на первом месте, даже по сравнению с верностью Братству. Несомненно, что подобные приоритеты могут быть разными у разных магов, но преобладание таких склонностей наглядно демонстрирует важность коллегий в жизни Ордена Гермеса.

Конечно, коллегии важны и с точки зрения командной игры. Коллегия дает игрокам причины и поводы для совместной деятельности, устанавливает для них общие цели. Она объединяет людей в саге и заставляет героев работать сообща.

Создание коллегии

Следуя общепринятому стандарту игры "Искусство Волшебства", отряд должен создать коллегию, которая будет служить домом и базой для персонажей этого отряда. Конечно, допустимы и другие игровые возможности, но этот метод самый удобный. Все игроки имеют право голоса при определении характеристик коллегии, как если бы она сама была живым персонажем, сообща управляемым отрядом.

Настоящая глава похожа во многом на главу о создании персонажа. Она рассказывает о характеристиках, которые может иметь коллегия, и объясняет игровые механизмы, которые помогут вам создать коллегию с интересными сильными сторонами и недостатками.

Времена года

Коллегии, как и персонажи, имеют свой жизненный цикл. Каждый этап жизни коллегии обладает свойственными ему характеристиками и проблемами. Эти этапы часто называются "временами года". Зарождаясь весной и проходя через лето и осень к зиме, коллегия движется от создания к разложению и смерти – все, как у живого существа.

Весна

Весенняя коллегия – только что созданная структура со множеством недостатков и уязвимых мест. Ей сильно не хватает политического влияния. Другие коллегии трибунала заинтересованы в сохранении былого расклада сил и делают все, чтобы помешать новым членам добиться каких-либо результатов в деле обретения могущества. Весенние коллегии также испытывают острую нехватку средств, как обычных, вроде строений, денег или источников продовольствия, так и связанных с непосредственной волшебной деятельностью – достойной библиотеки, источников магической энергии и т.д. Да и сами маги, образовывающие новую коллегию, обычно довольно молоды, и они скованы недостатком магической мощи и опыта.

Лето

Весенняя коллегия приобретает влияние, союзников, ресурсы, и наступает ее лето (если, конечно, она не падет жертвой вражеских козней, не засохнет от нехватки средств к существованию и т.п. – не каждая коллегия переживает свою весну). Летним коллегиям уже меньше досаждают соперники – некогда неопытные маги набрали сил и могут смело встретить любые трудности. Получив передышку после тревожной весны, маги развивают свои возможности. В это время сильнейшие коллегии начинают видеть в растущей организации потенциального соперника, и начинается борьба. На этом этапе летнюю коллегию пытаются сломить тонкими, косвенными воздействиями, и редко кто из соперников использует все ресурсы для подавления или подчинения молодых конкурентов.

Осень

Коллегия, перешедшая в осенний период, становится крайне иерархичной. Стареющие маги держат молодых, новопришедших членов коллегии в черном теле, стараясь не сдать свои позиции. Эта тенденция часто вырывается за пределы коллегии, когда маги стремятся оказывать воздействие на другие составные части Ордена. И хотя волшебники часто преуспевают в своей погоне за властью, благодаря накопленному в летний период могуществу, они проводят так много времени в политических интригах, что окончательно забрасывают свои исследования и эксперименты. Если такая ситуация сохраняется достаточно долго, внутреннее разложение и застой неминуемо приведут к зиме.

Зима

Маги стареют, и зимние коллегии замыкаются в себе, ревниво охраняя накопленные знания от потенциальных похитителей, реальных или надуманных. Постаревшие коллегии могут казаться безвредными, но опасность подстерегает тех, кто разбудит гнев этих опытных магов со все еще богатыми ресурсами. В конце концов, многие зимние коллегии вымирают, и мало что от них остается. Некоторые зимние коллегии встряхиваются ото сна, переживая вторую весну, благодаря энергии молодых членов коллегии. Но чаще новые группы магов приходят на место распавшейся коллегии и, пользуясь оставшимися от нее ресурсами, основывают новое сообщество.

Параметры коллегии

Коллегии обыкновенно описываются восемью характеристиками, которые обозначают разные аспекты этого сообще-

Таблица Характеристик и черт коллегии

Характеристика	Сумма черт
+5	15
+4	10
+3	6
+2	3
+1	1
0	0
–1	–1
–2	–3
–3	–6
–4	–10
–5	–15

Примечание: Вы не ограничены параметрами характеристик +5 и –5, прогрессию можно продолжить и дальше.

ства его ресурсов. Каждая характеристика, в свою очередь, делится на три черты, отвечающие за отдельные детали конкретного аспекта. Если параметр характеристики дает вам представление о каком-то основополагающем свойстве коллегии, черты – это выражение составляющих элементов этого свойства. Характеристики и черты имеют стоимость, приписываемую им в зависимости от положительного или отрицательного эффекта того аспекта, с которым связана данная черта или характеристика.

Например, одна из характеристик коллегии называется Строения. Она описывает, как понятно из названия, все здания, образующие коллегию. Тремя чертами этой характеристики являются Размер, Качество и Состояние. Каждая из этих четырех статистических категорий имеет свое числовое выражение, которое может быть положительным или отрицательным. Значения черт суммируются для определения параметра характеристики.

Продолжаем рассмотрение примера. Допустим, коллегия имеет большое число отдельных приличных строений в скверном состоянии. Черта Размера в этом случае будет +4, Качество +1, Состояние -2. Сумма показателей этих черт равна 3. Эта сумма важна для определения параметра характеристики. Параметр приобретается подобно тому, как приобретаются параметры способностей и дисциплин для персонажа. Взглянув на соответствующую таблицу***, мы видим, что сумме 3 соответствует параметр +2. Заметьте, что далеко не всегда сумма черт дает точное число, которое можно найти в таблице. Такие суммы сдвигаются по таблице в сторону нуля до ближайшего указанного значения. Например, получив сумму черт, равную 7, вы приобретаете параметр характеристики +3.

Эта так называемая пирамидальная шкала приобретения пригодится вам в процессе создания коллегии. Когда это будет необходимо, применяйте ее для определения стоимости разных черт.

Начальные шаги

Первое, о чем вы должны подумать при создании коллегии, это ее время года, в котором она существует на момент начала саги. Определив это, посмотрите в таблицу***, которая подскажет вам, сколько положительных и отрицательных пунктов вы можете потратить на приобретение черт. Эти величины приблизительны – не всегда покупка набора определенных черт уложится в указанные суммы с точностью до пункта. Но поскольку переход коллегии из сезона в сезон происходит не вдруг, небольшое расхождение между указанными значениями и реальным положением дел вполне возможно. Просто старайтесь не отходить далеко от этих средних значений.

Прежде чем начать тратить пункты, поразмыслите над историей коллегии, над путем, проделанным ею к моменту начала саги. Ваши размышления могут превратить коллегию в более реалистичное и гармонично развитое место.

Пример:

Роман, один из игроков, решает проработать детали Веритаса, коллегии, которая фигурирует в прологе к "Искусству Волшебства". У него есть детальная концепция, и поэтому начинает он с выбора времени года коллегии. Веритас уже вырос из весны, а до осени еще далеко. Летней коллегии полагается 40 положительных и 30 отрицательных пунктов.

Характеристики и черты коллегии могут быть приобретены двумя манерами. Можете сначала приобрести характеристики, пользуясь пирамидальной шкалой, распределяя потом пункты между чертами. Второй способ заключается в приобретении черт с последующим сложением их параметров и определением характеристик. Первый метод применим для посторонних коллегий, второй – для коллегии вашего отряда.

Характеристики коллегии

Местоположение

Снабжение

Снабжение отвечает за то, насколько легко ваша коллегия получает необходимые для существования припасы, от еды до мистических компонентов. Эта черта никак не связана с тем, как легко добраться до вашего магического оплота – с этим вас ознакомит черта Уединенность. Кстати, если у вашей коллегии окажутся хорошее Снабжение и хорошая Уединенность, вы должны будете дать этому правдоподобное и интересное объяснение.

У Снабжения есть два аспекта: насколько хороши товары и провиант, которыми вас снабжают, и как просто и быстро вы можете добраться до источников поставок. Средняя коллегия снабжается припасами, обычными для крестьян-середняков, и находит все необходимое в пределах одного дня пу-

Таблица Времен года коллегии

Время года	Плюс	Минус
Весна	+20	–50
Лето	+40	–30
Осень	+80	–20
Зима	+40	–50

ти (приблизительно 20 миль). Эта черта не связана с количеством поставок – она зависит от Населения.

Качество товаров и провианта приобретается за счет расходования положительных или отрицательных пунктов. Таблица покажет вам, как будет изменяться качество Снабжения в зависимости от потраченных пунктов.

Высокое качество Снабжения коллегии не означает, что последний стражник живет как лорд. Это означает, что эти поставки отличаются большим разнообразием. Здесь могут появляться редкие товары, например стекло, дорогие предметы быта (серебряные столовые приборы или редкие ткани), а в каше довольно часто встречается мясо. При значении качества выше +1 поставки не прекращаются даже в годы засухи и голода. Только осада или целенаправленное уничтожение всех торговых связей коллегии может нарушить Снабжение с высоким параметром.

Дистанции, которые необходимо преодолевать для получения припасов, делятся на пять категорий. Первая категория – за поставками не надо никуда ездить, товар производится внутри коллегии. Средняя коллегия получает около 20% поставок таким образом. По 40% снабжения средней коллегии приходится на селения или торговые фактории, находящиеся в полудневном и в дневном переходах от коллегии (10 и 20 миль соответственно). Если вы потратите один положительный пункт, любые двадцать процентов поставок сместятся на шаг ближе к вашему пристанищу. Если же вы потратите отрицательный пункт, за двадцатью процентами провианта или каких-либо товаров придется ездить дальше. Та часть Снабжения, которая отводится на долю самой коллегии, обычно подразумевает источник воды. Двадцать процентов, располагающиеся на самой дальней дистанции, подразумевают такие редкости, как, например, лабораторное оборудование.

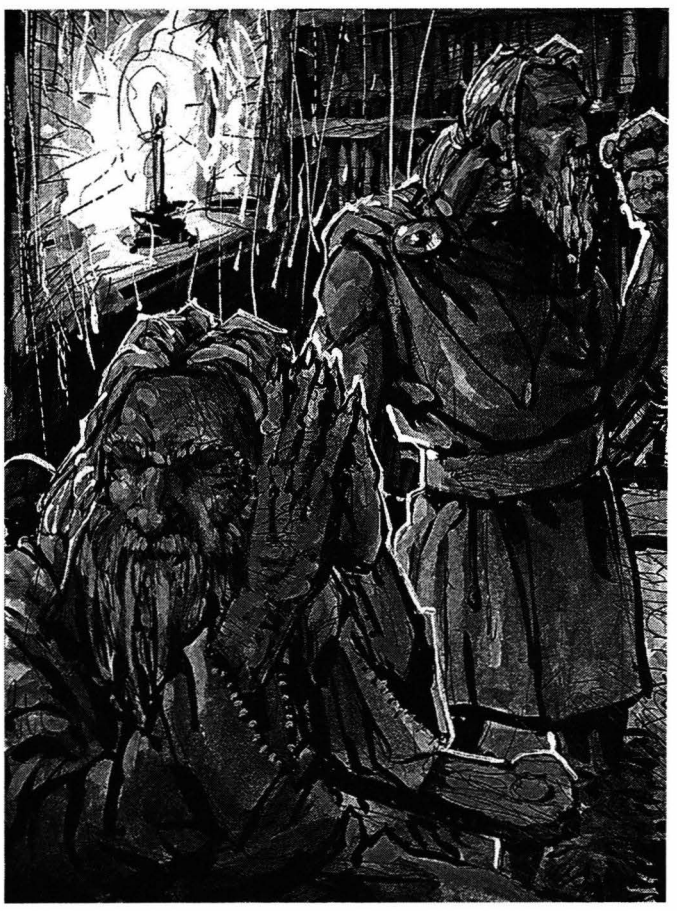


Таблица Качества снабжения

Стоимость	Качество
–3	Снабжение отсутствует; коллегия промышляет воровством
–1	Низкокачественное снабжение залежалыми продуктами
0	Уровень среднего крестьянина
+1	Уровень зажиточного крестьянина
+3	Уровень богатого монастыря
+6	Уровень богатого купеческого дома
+15	Уровень высшей знати

Таблица Удаленности снабжения

Удаленность	Процентное отношение от всех товаров
Внутри коллегии	20%
Несколько часов пути	40%
День пути	40 %
2 дня пути	0%
Неделя пути	0%

Заметьте, что фактическое расположение коллегии оказывает не самое сильное влияние на дистанции, необходимые для нормального снабжения. Коллегия на вершине горы может иметь отлаженный механизм полного самообеспечения, тогда как городской коллегии может понадобиться отправка двухнедельной экспедиции для нормального снабжения. Просто такие ситуации потребуют от вас логичного объяснения. В обычных условиях горные сообщества редко вынуждены искать что-то необходимое дальше, чем в двух днях пути, что в принципе уже больше среднего. А городские коллегии снабжаются из точек, отделенных от обители магов несколькими часами пути. Последний вариант расценивается в два положительных пункта.

Пример:

Снабжение Веритаса находится на среднем уровне, поэтому никаких пунктов пока не расходуется. Коллегия находится в центре торфяных болот Северного Йорка. Колодец внутри коллегии есть, поэтому 20 стандартных процентов получаются магами без особого труда. Деревня Вильтон поставляет достаточное количество продовольствия; находится она в семи милях пути – полдня. А вот за другими припасами приходится добираться не меньше недели. Итак, 20% – вода, внутри коллегии, пунктов не требует; 40% – еда, полдня пути, пунктов не требует, 40% – разное, неделя пути, смещение на два шага (с одного дня пути через два дня к неделе) требует затраты 4 отрицательных пунктов. Учитывая то, что изменением качества Роман не занимался, параметр черты Снабжение будет равен -4.

Уединенность

Средняя коллегия сталкивается с вниманием любознательного путешественника раз в неделю. Каждый положительный пункт удваивает временной интервал между посещениями, каждый отрицательный – сокращает время вдвое. Это может согласоваться с любым уровнем снабжения. Хорошо заметный замок на горной круче может иметь скверное снабжение и удовлетворительную Уединенность, тогда как невидимый замок у широкого тракта отличается и Уединенностью выше среднего уровня, и достойным снабжением.

Путники обычно ищут укрытия от непогоды или от превратностей ночи; чаще всего у них есть подтверждение того, что толкает их на странствия – по большей части, это купцы или паломники. Если ваша обитель не выдает всем своим видом присутствие в ее стенах магии, путники редко причиняют проблемы. Поэтому недостаточно уединенная коллегия проводит много времени в попытках предстать в глазах нежданных посетителей обычным местом. Кстати, Уединенность – важный фактор еще и в отношении вашей военно-политической безопасности: собирающиеся причинить вам неприятности войска местного лорда немало поблуждают по округе, прежде чем обнаружат коллегию с Уединенностью высокого уровня.

Пример:

Веритас в отношении Уединенности находится в замечательном положении. Редко люди забредают в торфяные болота. В коллегию попадают лишь те, кто заблудился, и те, кто искал ее специально. Роман решает, что заблудиться – дело довольно обычное в средние века, поэтому посетители в коллегии могут появляться раз в два месяца. Восемь недель – такое улучшение Уединенности стоит трех положительных пунктов.

Окружение

Среднее Окружение не оказывает ни благотворных, ни пагубных воздействий на ваше положение. Окружение лучше среднего – это кристально чистый воздух, ниже среднего – нездоровая местность типа трясины. Вы можете изменить Окружение, приобретая бонусы или штрафы к броскам на старение по удвоенной стоимости штрафа или бонуса в пирамидальной шкале (так, бонус +3 будет стоить 12 пунктов).

Окружение – категория, в которую также входят всем скопом такие необычные достопримечательности местности, как магические источники или цветы, распускающиеся зимой. За такие особенности рассказчик волен назначать стоимость по своему усмотрению.

Пример:

Торфяные болота – мрачное и жутковатое место, но не настолько, чтобы признать его пагубно влияющим на здоровье местных жителей. В непосредственной близости от коллегии нет никаких магических достопримечательностей, согласно исходной концепции, поэтому Роман оставляет все как есть, не расходуя на Окружение пунктов.

Таким образом, Веритас получил -4 на Снабжение, +3 на Уединенность, 0 на Окружение. Сумма равна -1. Параметр Местоположения согласно пирамидальной шкале получается равным -1.

Постройки

Размер

Средняя коллегия имеет достаточно жилого пространства для проживания шести магов, двадцати специалистов-спутников и пятидесяти челядинов. Это приблизительно такой же размер, что и средний монастырь или поместье. Каждый положительный пункт добавляет пространство для двух магов, двух десятков специалистов или полусотни челядинов. Отрицательный пункт такое же пространство уничтожает.

Также коллегии имеют так называемые выдающиеся здания: большие залы, палаты советов, внушительные библиотеки и т.п. Каждая такая постройка стоит 1 пункт. Средняя коллегия имеет одно здание из разряда выдающихся бесплатно, и оно может быть удалено при затрате одного отрицательного пункта. Но и в отсутствие крупных строений, постройки для мирских нужд в коллегии все-таки есть. Выдающиеся постройки могут быть как частями основного строения (парадная зала в замке), так и отдельными постройками, например, часовней. Многие средневековые постройки возводились вокруг открытых площадей, создавая замкнутые внутренние дворы с различными размерами. Это могут быть жилые здания – казармы и т.п., а могут быть хозяйственные постройки – склады, ремесленные мастерские и т.д.

Пример:

О Веритасе рассказывали как о подобии поместья, поэтому размер его, скорее всего, средний. Живет в нем только пять магов, но Роман решает, что есть место и для шестого. Он сомневается по поводу выдающегося здания, поскольку Юлия так и не построила свою знаменитую Залу, но решает, что библиотека имеет право на существование в такой коллегии. Итак, здесь он пунктов не тратит.

Качество

Один положительный пункт, потраченный на Качество, делает два сектора построек хорошего Качества, или один сектор – превосходного Качества. Под одним сектором построек подразумевается место проживания 2 магов, или 20 специалистов, или 50 челядинов, или одна выдающаяся постройка. Качество означает художественный вкус, проявленный строителями и декораторами здания, продуманную планировку жилых помещений, прочность строительных материалов. Хорошее Качество может означать черепичную крышу, застекленные окна, каменные стены. Превосходное Качество может включать в интерьер здания резные колонны, витражи, внутренние ванные комнаты, водопровод и систему отопления.

Один отрицательный пункт присваивает двум секторам построек плохое Качество или одному сектору – ужасное Качество. Плохое Качество подразумевает скверные крыши из прелой соломы, обмазанные глиной плетни вместо деревянных стен и отсутствие всяких намеков на украшение постройки. Ужасное Качество – крыша, всегда протекающая в дождь, независимо от того, как тщательно ее пытаются отремонтировать, стены, продуваемые ветрами, окна, которые нельзя даже прикрыть.

Пример:

Хотя Качество построек Веритаса не нашло отражения в исходной концепции, Роман решает, что волшебница Юлия не позволила бы себе строить низкопробные здания, так что Качество строений в Веритасе, по меньшей мере, среднее. Далее, он почувствовал, что она не смирилась бы с отсутствием более достойных помещений, поэтому библиотека, жилище Юлии и еще одного мага хорошего Качества. На это уходит один положительный пункт.

Состояние

Состояние – степень скорости возникновения и устранения поломок и дефектов в ваших постройках. Хорошее Состояние означает отсутствие крупных проблем и устранение мелких в течение одного-двух дней. Превосходное Состояние означает, что все постройки выглядят (и функционируют) как новые (если, конечно, выбранное до этого Качество не плохое, иначе проблемы все равно будут). Плохое Состояние означает, что водопровод не работает, крыша прогнила, а дым отопительной системы проникает в жилые помещения. Если здание плохого качества находится в плохом состоянии, вы увидите дыры в стенах, заткнутые мешковиной, деревян-

ные столбы, подпирающие провисший угол крыши, полусгнившие полы и другие непривлекательные подробности.

Один положительный пункт доводит два сектора построек до хорошего Состояния или один – до превосходного. Отрицательные пункты означают ухудшение ситуации. Каждый отрицательный пункт означает, что в год вам придется тратить не меньше 10 фунтов серебра на текущий ремонт, иначе один пункт Размера построек будет утрачен. Заметьте, что вы теряете один пункт Размера, независимо от числа отрицательных пунктов. Количество последних просто увеличивает сумму, необходимую для ремонтных работ.

Пример:

Члены коллегии Веритаса не кажутся одержимыми идеями ремонта, да и Юлия больше внимания уделяла новым проектам, чем совершенствованию старых построек, поэтому Роман оставляет здесь среднее состояние, не производя затрат пунктов.

Итак, параметр характеристики Постройки коллегии Веритас равен +1.

Обороноспособность

Ландшафт

Ландшафт воздействует на Обороноспособность самым непосредственным образом. Положительные пункты помещают вашу коллегию в место, которое очень легко защитить от врагов, например на вершину холма, на речной остров или на полуостров с узким перешейком. Грубо говоря, к любой коллегии есть четыре подступа (по числу сторон света), и один положительный пункт слегка затрудняет один из подступов (рыхлая почва, плотные заросли, небольшой склон). Два пункта ухудшают ситуацию для нападающих на этом направлении, помещая перед ними трясину, каменистую местность или пологую горку. Три пункта делают это направление крайне трудным для нападения (река или крутой склон), а четыре пункта просто исключают возможность нападения с этой стороны (скала или пропасть).

Отрицательные пункты производят в вашей обороне бреши. Снова есть четыре направления. Один пункт прикрывает одно направление от взоров наблюдателей из коллегии (густой лес), два пункта делают на этом направлении возвышение над уровнем коллегии (скала), три пункта создают потенциальную опасность (водопад, который может быть направлен в сторону коллегии). Коллегия на горе, к которой можно приблизиться только по одной дороге, тратит 15 пунктов на Ландшафт: по 4 пункта за три стороны и 3 пункта за четвертое направление. Коллегия у подножия гор на берегу реки платит три положительных пункта за "речное" направление и два отрицательных – за господствующее возвышение с другой стороны.

Пример:

Веритас стоит на ровных просторах торфяников, и, хотя Роман мог бы потратить по одному пункту на каждое направление за мягкую почву, затрудняющую движение, он решает этого не делать.

Укрепления

Ранее приобретенные жилые здания имеют базовые защитные элементы. Это может быть стена вокруг всей коллегии или каменные стены с толстой дверью у каждой постройки. Один отрицательный пункт оставляет один сектор построек полностью беззащитным. Один положительный пункт улучшает защиту одного сектора построек за счет снабжения стен бойницами и зубцами или посредством улучшения их кладки. Концентрические стены очень дорогостоящи: они обойдутся вам в число пунктов, равное размеру коллегии, заключенной в этих стенах, плюс стоимость любых дополнительных усовершенствованных оборонных объектов, установленных на них.

Один положительный пункт дает право установить дополнительное усовершенствованное защитное сооружение (башню для стрелков или караульное помещение у ворот). Обычная коллегия получает одно такое сооружение бесплатно, но оно может быть убрано за счет одного отрицательного пункта. Усовершенствованные защитные сооружения могут быть встроенными (привратная сторожка) или отдельными (наблюдательная башня). Каменная стена – базовый элемент защиты коллегии. Если на стене появляются зубцы и парапеты для стражи, она становится усовершенствованной постройкой.

Пример:

Веритас имеет каменные стены, но описания других защитных сооружений нет, кроме упоминания о двух башнях. Роман решает, что башни эти относятся к разряду усовершенствованных защитных построек и тратит один положительный пункт на вторую башню, тогда как первая входит в базовый комплект. Роман решает, что остальные здания имеют базовый уровень защиты, и не тратит больше пунктов.

Исправность

Исправность для защитных сооружений – то же самое, что состояние для строений. Оборонные сооружения плохой исправности могут быть легко прорваны, поскольку стены где-то могут быть просевшими, а подъемный мост возьмет и не поднимется в нужный момент.

Пример:

Самым приемлемым для Веритаса Роману показался средний уровень исправности, поэтому здесь он не тратит пунктов вовсе.

Итак, Обороноспособность Веритаса оценена и равна +1.

Ресурсы

Энергия

Средняя коллегия имеет сто пешек энергии, отложенных на черный день. Каждый положительный пункт, вложенный в эту черту, добавляет пятьдесят пешек. Каждый отрицательный пункт отбирает такое же число пешек. Отрицательное значение означает задолженность коллегии. Обычно для выплаты долга коллегия имеет 25 лет – отряд и рассказчик должны проработать детали условий возврата долга. Запасы энергии не зависят от поставок энергии и могут соотноситься с любыми дисциплинами.

Пример:

Роман решает, что ему надо избавиться от некоторого количества отрицательных пунктов, и сейчас предоставляется весьма подходящий момент. Он решает, что в Веритасе запасов энергии нет, тратя на создание такой ситуации два отрицательных пункта.

Припасы

Средняя коллегия не имеет каких-либо мирских богатств в своих хранилищах (наличные деньги и другие неупотребимые в быту вещи), кроме запаса продовольствия на год. Один положительный пункт загружает в казну 500 фунтов серебра или помещает эквивалент этой суммы в виде товаров на склады коллегии. Один отрицательный пункт приносит такую же сумму долга коллегии. Эта черта не связана с Доходом.

Пятьсот фунтов серебра – немалые деньги. На это можно приобрести либо такое количество хлеба, которого достаточно для пропитания крестьянской семьи в течение двух веков, либо пять тысяч овец, либо полторы тысячи голов круп-

ного рогатого скота. На такую сумму можно приобрести полтысячи книг среднего качества, два десятка нормальных деревянных домов или воздвигнуть приходскую церковь с колокольней.

Пример:

Исходя из концепции, непохоже, чтобы Веритас имел большие запасы снеди и прочих обыденных продуктов. А с другой стороны, проект Юлии явно был рассчитан на гораздо большее количество средств, чем есть в непосредственном наличии, так что коллегия если и не погрязла в долгах, то некоторую сумму позаимствовала. А поскольку никаких грандиозных свершений в коллегии не произошло, видимо, сумма займа была невелика. Так что Роман тратит только один отрицательный пункт на этом этапе, создавая долг Веритаса, равный 500 фунтам серебра.

Репутация

Средняя коллегия не имеет ярко выраженной однозначной репутации. Хорошая репутация приобретается за положительные пункты, плохая – за отрицательные. Приобретение репутации происходит по пирамидальной шкале. Хорошая репутация 3 стоит 6 положительных пунктов, а плохая репутация 4 стоит 10 отрицательных пунктов. Репутация для коллегии действует так же, как и для персонажей. Рассказчик может изменять стоимость репутации в зависимости от могущества и влияния категории людей, на которую оказывает воздействие репутация конкретной коллегии.

Пример:

Ни один маг Веритаса не кажется принадлежащим к типу людей, способных располагать к себе других. Юлия слишком напориста, Фессалия и Десидерий откровенно неприятны. Размышления Романа о вероятной деятельности этих магов наводят его на мысль о приобретении двух видов плохой репутации. Одна репутация 2 уровня сопутствует имени Веритаса среди других коллегий трибунала в связи с привычкой браться за невыполнимые дела. Вторая репутация 1 уровня сложилась среди крестьян, населяющих деревни окрест торфяников – там маги слывут опасными волшебниками. Роман платит 3 отрицательных пункта за первую репутацию и 1 отрицательный пункт за вторую, итого репутация -4.

В сумме Роман потратил семь отрицательных пунктов, и параметр Ресурсов в итоге получается равным -3.

Отношения

Союзники

Союзники рассматриваются в двух аспектах: могущество союзника и количество времени и ресурсов, которые он готов потратить в помощь коллегии. Один пункт могущества – это владетельный рыцарь, купец, приходской священник, весенняя или зимняя коллегии. 3 пункта – дворянин, городской старейшина, декан университета, слабая коллегия. 5 пунктов могущества – владетельный дворянин, королевское должностное лицо, епископ или аббат, средняя коллегия. 7 пунктов – могущественный представитель знати, высший королевский сановник, архиепископ центральной епархии государства или аббат основного монастыря страны, сильная (осенняя) коллегия. Наконец, 9 пунктов – король, глава рыцарского или монашеского Ордена, кардинал или первый маг Братства.

Каждый пункт, потраченный на время, отдает вашей коллегии 5% времени и ресурсов вашего союзника (две недели в год). Это очень приблизительное значение, и ситуация сильно зависит от могущества вашего союзника. Сколько бы пунктов вы ни вложили, король Франции не сможет проводить каждый божий день, помогая вашей коллегии.

Расходуя отрицательные пункты, вы привлекаете внимание врагов ваших союзников. Приобрести врагов легче: потраченная четверть стоимости какого-либо союзника предоставляет вам равноценного противника-врага. Заметьте, что он является врагом вашего союзника, а не врагом собственно коллегии: такой противник, конечно, будет выражать свое недовольство коллегией, но навряд ли коллегии будет угрожать его прямое нападение, кроме случаев, когда союзник и этот его враг переходят в состояние открытой войны.

Пример:

Веритас на начало саги не имеет очевидных союзников в Ордене, поскольку видно, как много усилий пришлось прилагать Юлии для их привлечения. Роман поразмыслил о мирских или иных магических союзниках, но решил, что таковых нет; пункты не тратятся.

Враги

Враги коллегии приобретаются таким же образом, как и союзники, только за счет отрицательных пунктов.

Положительные пункты вы можете потратить на приобретение внимания ваших врагов. Они помогут вам против общего врага, но не более того, если вы потратите четверть указанного для союзников количества положительных пунктов. Не забывайте, что враг вашего врага далеко не друг вам.

Пример:

Веритас со всей откровенностью недолюбливает коллегию Черного Шипа, и Роман решает, что эта осенняя коллегия – настоящий враг магов Веритаса. Черный Шип – могущественное сообщество, имеющее весомый голос в Трибунале – такой враг обойдется в семь отрицательных пунктов. Но Веритас не расценивается им как великая угроза, поэтому интенсивность его противодействия не более 10%, т.е. двух отрицательных пунктов. Итого, девять. Роман обдумывает ситуацию с другими коллегиями трибунала, также не одобряющими политику Черного Шипа, но не считает, что эта вражда еще не достаточно сильна для образования единого фронта сопротивления. Никаких затрат положительных пунктов потому не производится. Может статься, это потребуется, когда Юлия проведет очередную серию визитов.

Связи

Связи – это степень развитости сети осведомителей и шпионов коллегии. Плата за поставщиков информации в два раза меньше платы за союзников (округление в большую сторону) без модификаторов интенсивности. Ваши осведомители будут правдиво отвечать на вопросы, поставленные в ваших посланиях, но другой помощи от них вы не дождетесь. Ненадежный источник информации стоит половину нормального количества пунктов.

Отрицательные пункты могут быть затрачены на поставщиков ложных сведений и на шпионов противника в вашей коллегии. Осведомитель, активно пытающийся обмануть коллегию, стоит столько же отрицательных пунктов, сколько вы заплатили бы за надежный источник информации, поскольку все поступающие от этого предателя сведения вы считаете достоверными. Шпион в коллегии расценивается одним отрицательным пунктом, если получает только общедоступные сведения, двумя отрицательными пунктами оценивается деятельность шпиона, добывающего всю информацию за пределами залы Совета и святилища, 4 отрицательных пункта потребует отдать за свою работу шпион, который в курсе событий, происходящих в Совете и, наконец, 6 отрицательных пунктов стоит шпион, который знает все о вашей коллегии. Это стоимость не столько присутствия шпиона, сколько эффективности его деятельности, и она может отражать работу шпионской сети, а также следящей магии.

Самым практичным способом установления отрицательных контактов является трата нескольких отрицательных пунктов и предоставление права разбираться с их фактическим значением рассказчику (члены отряда не могут изначально знать, кто именно является шпионом в их коллегии; кроме того, рассказчик может потратить выделенные отрицательные пункты и как-либо иначе, например, на агента, дающего ложную информацию).

Пример:

Юлия установила связи с аббатом Риво и парой других человек. Роман платит три положительных пункта за аббата и по одному за купца и дворянина. Всего пока затрачено пять положительных пунктов. Из пролога ясно, что Черный Шип хорошо осведомлен о том, что творится в коллегии Веритас, из чего Роман заключает, что в Веритасе есть некоторое количество шпионов. Он тратит четыре отрицательных пункта на это змеиное гнездо и отмечает для себя необходимость разработать детали шпионской активности в Веритасе.

Итого: 0 на союзниках, 9 отрицательных пунктов на врагах, 5 положительных и 4 отрицательных пункта на связях = 13 отрицательных + 5 положительных = -8. Параметр Отношений -3.

Прирост

Доход

Средняя коллегия не имеет никаких существенных прибылей, хотя средств для покрытия хозяйственных издержек вполне хватает. Каждый положительный пункт приносит пятьдесят фунтов серебра чистой прибыли сверх необходимого количества. Каждый отрицательный пункт обеспечивает коллегии убытки на сумму пятьдесят фунтов серебром. Это может быть простая нехватка ресурсов или выплата долгов. Пятидесяти фунтов серебра хватает на прокорм двадцати пяти средних крестьянских семей в течение года. Для десяти семей эта сумма обеспечит уровень жизни зажиточного крестьянина, а двум семьям удастся подняться до уровня мелкопоместного рыцаря. Коллегия без положительного или отрицательного уровня доходов считается получающей достаточно денег для содержания своих строений и обитателей. Эта сумма может быть исчислена из расчета 25 фунтов на сектор построек и 50 фунтов на единицу населения.

Пример:

В прологе маги Веритаса приобретают земельный участок, несмотря на свой долг, так что некоторая прибыль, видимо, имеется. Но она не слишком велика, раз магам пришлось занимать средства. Поэтому Роман решает потратить здесь один положительный пункт, обеспечивая коллегии ежегодный доход в 350 фунтов серебра. Видимо, Веритасу не составит труда выплатить долг, если они смогут обуздать проекты Юлии.

Источники энергии

Средняя коллегия имеет годовой доход в 30 пешек чистой энергии. Каждый положительный пункт добавляет 5 пешек, каждый отрицательный – отнимает столько же. Коллегия так же может быть обязанной поставлять кому-либо энергию, если потрачено более 6 отрицательных пунктов. Поставляться может энергия любой дисциплины или любого сочетания дисциплин. Отряд должен определить вид источника энергии (например, магический родник, из которого добывается энергия Воды).

Пример:

Веритас мог бы иметь достаточное снабжение чистой энергией, но снова наличие долга указывает нам на то, что вряд ли источник этот обилен. Роман оставляет эту черту на среднем уровне, не расходуя пункты.

Население

Средняя коллегия приютит под своей крышей 6 магов, 20 спутников и 50 челядинов. Один положительный пункт добавляет 1 мага, 10 спутников или 25 челядинов. Один отрицательный пункт отнимает от общей численности указанное количество людей. Коллегия с одним магом без слуг потребует для своего создания траты 9 отрицательных пунктов. Вам не надо платить пункты за магов, спутников или стражников, в роли которых выступают игроки, вы также не можете "продавать" их места в коллегии за отрицательные пункты). Средняя коллегия размером приближается к монастырю или к крупной деревне. Пять сотен обитателей приравняют коллегию к маленькому городку, а две тысячи превратят ее в значительный центр. Крупнейшие города Западной Европы в то время достигали уровня населения в 50 тысяч человек.

Пример:

В Веритасе живет пять магов, а в остальном уровень населения средний. Роман тратит один отрицательный пункт на этом этапе.

Итак, потратив один положительный и один отрицательный пункт, Веритас получает параметр Прироста 0.

Библиотека

Заклинания

Средняя коллегия имеет 1500 ступеней заклинаний в списках. Каждый положительный пункт увеличивает это число на 300 ступеней, отрицательный – уменьшает на столько же.

Пример:

У Веритаса осталось еще довольно много пунктов, поэтому Роман решает сделать хорошую библиотеку. Он тратит восемь положительных пунктов на заклинания, и теперь в библиотеке содержится 3900 ступеней заклинаний. Определение того, какие именно заклинания содержатся в библиотеке, Роман решает оставить на долю игроков – сам он не хочет заниматься этой работой.

Герметические книги

Средняя коллегия имеет 450 пунктов книг по магии, каждый положительный пункт увеличивает, а каждый отрицательный – уменьшает это число на 90. Диалоги стоят (ступень + Качество) пунктов, своды – удвоенную сумму ступени и качества, трактаты – утроенное качество. Для средневековья библиотека в 200 томов считается большой. Больше тысячи томов содержат легендарные библиотеки. Кроме того, слухи и сплетни увеличат объем такой библиотеки на несколько порядков, что поднимет престиж коллегии. Большая часть коллегий обладают большими библиотеками.

Пример:

Роман тратит 10 положительных пунктов, доводя объемы библиотеки до 1350 пунктов. И снова некоторое время займет определение содержания библиотеки.

Обычные книги

Средняя коллегия имеет в распоряжении 300 пунктов таких книг. Каждый потраченный пункт увеличивает или уменьшает это число на 60 пунктов. При вычислении ценности книг умножайте их ступень на 3, в целом применяя вышеприведенные формулы, поскольку труднее развить знания, чем дисциплины.

Пример:

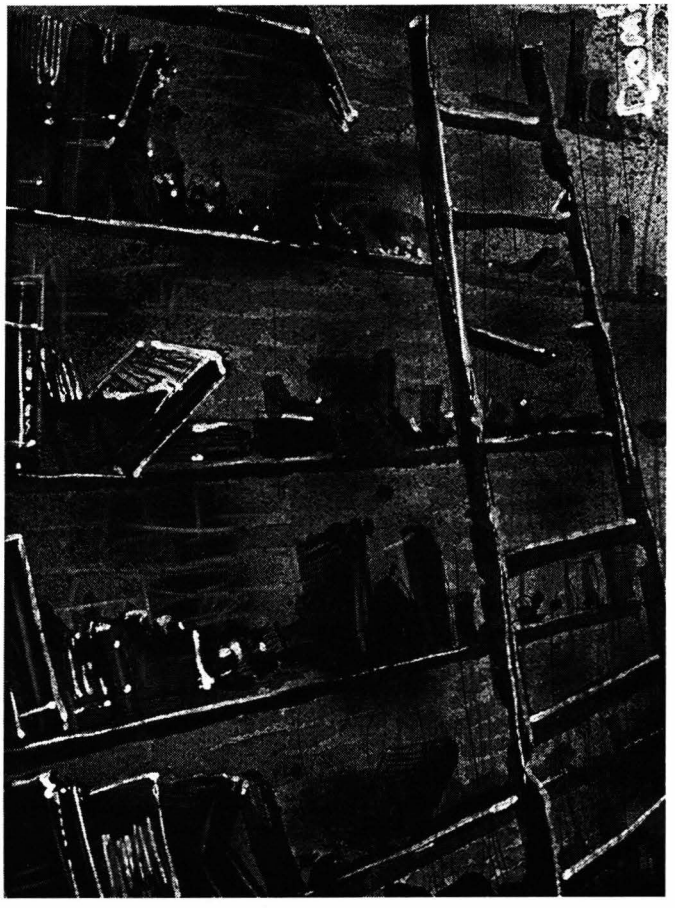
Обычные книги менее значимы для магов, поэтому Роман тратит 5 положительных пунктов, получая объем этой части библиотеки = 600 пунктов. Но и это производит впечатление.

В итоге Веритас стал обладателем завидной библиотеки, которая может стать неплохим орудием при заключении всяческих сделок внутри Ордена и, несомненно, значительным подспорьем для новых магов коллегии. В библиотеку вложено 23 положительных пункта, значит, параметр Библиотеки +6.

Мистические Качества

Сверхъестественная Аура

Средняя коллегия обладает Аурой местности 3. Повышение или понижение этого уровня стоит столько пунктов, сколько по пирамидальной шкале требуется для добавления или снятия определенного числа пунктов. Например, расходуя на среднюю коллегию 6 положительных пунктов, вы повышаете силу Ауры на +3, получая +6. 6 отрицательных пунктов снизят мощность ауры средней коллегии до нуля. Если вы платите больше шести



отрицательных пунктов за изменение ауры, ваша коллегия находится, скорее всего, в местах, где сильна Власть Церкви.

Пример:

Веритас – относительно недавнее образование, поэтому мощная Аура не имеет серьезного оправдания. Тем не менее Роман тратит три положительных пункта для достижения силы Ауры +5.

Магические вещи

Каждый положительный пункт приобретает 75 ступеней чар благотворных магических предметов. Каждый отрицательный пункт поставляет такое же количество ступеней чар вредных и разрушительных предметов (причем от них должно быть трудно избавиться). Отряд должен продумать, какие магические предметы имеются в наличии, согласуя это с информацией из главы "Мастерская", если предметы относятся к Герметической Традиции, или назначая им соответствующую ступень, если они происходят от каких-либо других школ волшебства.

Пример:

Роман решает, что Веритас не имеет никаких магических предметов, кроме, вероятно, личного имущества постоянно проживающего тут мага из дома Вердиция. Но он – некромант и не склонен делиться своими секретами.

Мастерские

Мастерские коллегии могут быть выше или ниже среднего для Ордена Гермеса уровня. Для того, чтобы в двух ваших мастерских были какие-либо преимущества перед стандартным оборудованием, вы должны уплатить количество пунктов по пирамидальной шкале, соответствующее приобретаемому вами бонусу. То же самое относится к скверно обустроенным мастерским и отрицательным пунктам. Так,

две мастерские, обставленные по последнему слову магической техники (с бонусом +3) будут стоить шесть положительных пунктов, а четыре убогие мастерские -1 уровня обойдутся вам в 2 отрицательных пункта. Для того, чтобы в вашей коллегии было два рабочих места +3 уровня и четыре -1 уровня, вы должны потратить 6 положительных и 2 отрицательных пункта, а не 4 положительных. Мастерские низкого уровня содержат несоответствующее вашим запросам оборудование, устаревшее по всем меркам, а качественные мастерские, очевидно, в свое время стали объектами крупных денежных вложений прежних хозяев. Также возможно положительное влияние всплесков энергии Ауры коллегии, вмешивающихся в работу мага. Не следует объяснять плохую работу мастерской слабостью Ауры в данном месте, потому что очевидным решением проблемы был бы переезд на другое место.

Пример:

У Романа осталось три положительных пункта, которые он и использует, чтобы сделать все мастерские коллегии +1 уровня. Он счел разумным, что работы по усовершенствованию мастерских были произведены Киристом – этот фламбиец, конечно, обладает скверным характером, но к сотрудничеству вполне способен.

Итак, Роман потратил на этом этапе шесть положительных пунктов, и параметр характеристики Магические Качества устанавливается на уровне +3.

Глядя на итоговый перечень характеристик и их параметров, Роман обнаруживает, что ему надо еще потратить пять отрицательных пунктов. Библиотеку ухудшать смысла нет, плохое состояние строений и защитных сооружений тоже принесет слишком много вреда. Самыми приемлемыми местами для избавления от этих отрицательных пунктов являются репутация и враги. Припомнив темперамент Кириста, Роман решает, что маг как-то разругался с мелким землевладельцем из благородного сословия, вероятно, спалив на корню добрую долю его урожая. Теперь у коллегии есть враг могущества 3 и настойчивости 2. Кстати, этот инцидент хорошо объясняет и репутацию магов у местных крестьян. Кроме всего прочего, теперь на Отношения потрачено 18 отрицательных и 5 положительных пунктов, что приводит к снижению параметра до -4.

После всего Веритас награждается следующими характеристиками: Местоположение -1, Постройки +1, Обороноспособность +1, Ресурсы -3, Отношения -4, Прирост 0, Библиотека +6, Мистические Качества +3.

Глядя на эту статистику, можно сказать, что в ближайшее время основными проблемами этой коллегии будут политические неурядицы, и, хотя она и располагает хорошей библиотекой, в этой связи, вероятно, имея в распоряжении сильных магов, критическое состояние ресурсов может повлечь за собой другие неприятности, особенно если причиной злоключений будут враги Веритаса.

X. Европа Мифическая

Эта глава представляет собой обзор Мифической Европы с ее странами, народами и социально-политическими институтами. Конечно, на страницах этой книги невозможно рассказать о средневековой Европе подробно, поэтому мы остановились лишь на наиболее важных исторических и географических проблемах. Кроме того, не следует воспринимать настоящую главу как выдержку из учебника по истории, потому что "Искусство Волшебства" дает вам возможность перенестись не столько в подлинную Европу средних веков, сколько в Европу средневековых преданий и легенд. Мифы и сказания обретают в "Искусстве Волшебства" плоть и кровь, поэтому наша книга – вовсе не научное исследование.

Эта глава не только содержит главные факты из жизни Европы в средние века, но и должна помочь рассказчику и игрокам привнести в их мир атмосферу и дух тех далеких времен. Вы узнаете о том, как было устроено средневековое общество, о насущных проблемах бедного крестьянина и всесильного герцога, о том, как люди представляли себе таинственный и неизученный окружающий мир.

Мифическая Европа – это мир, специально разработанный и продуманный для использования с правилами игры "Искусство Волшебства". Но он может быть далеко не единственным миром, в котором игроки пользуются настоящими правилами. Вы, при некотором желании, можете перенести свои приключения в другое время и другие страны, например в Древний Египет или империю ацтеков. Или вообще отказаться от нашей родной планеты и поместить Герметическую Традицию во вселенную фэнтези, где колдовать привычные заклинания будут эльфы и гномы. Это ваша игра, и вы вольны изменять ее условия так, как сочтете нужным.

Почему мы выбрали Европу Мифическую?

Во-первых, все мы так или иначе представляем себе, как жили люди в средние века и что вообще происходило в эти древние времена. И чем лучше мы это себе представляем, тем проще будет погрузиться в события мира. Итак, все игроки заранее знакомы с условиями игрового мира, одни больше, другие меньше.

Во-вторых, тысячи лет европейской истории охватывают огромное количество человеческих судеб, которые переплетаются в причудливый узор под пером летописца. Детализация мира максимальна, потому что это история подлинной жизни. А с детализацией придет потрясающее ощущение реальности происходящего в игре.

В-третьих, никто не может ограничить вас в выборе сюжета или антуража для нового приключения. Если вы желаете, чтобы окружающий мир содрогался от событий Великой войны – отправьте персонажей в Крестовый поход. Если вам нужно спокойствие уединенного загадочного острова, на котором немного обитателей, – перенеситесь в средневековую Исландию. Мифическая Европа даст вам такое разнообразие вариантов, какого вы пожелаете.

В-четвертых, существует огромное количество книг, посвященных нашему игровому миру: учебники, справочники, исторические романы и научные монографии. Рассказчику не придется сочинять историю правящей английской династии: достаточно снять с полки энциклопедический словарь. Количество доступных любому ресурсов, описывающих мир, безгранично, достаточно посетить библиотеку, а большинству хватит и тех книг, которые уже имеются дома. В конце концов, если у вас нет времени на то, чтобы рыться в справочниках, не стесняйтесь использовать фантазию. Ведь это ваши собственные приключения, а сама Европа – Мифическая.

В-пятых, реальность часто предстает более странной, загадочной и захватывающей, чем любые сказки и легенды. Вы обнаружите, что события подлинной истории более непредсказуемы и таинственны, чем сюжетная канва лучших произведений жанра детектива, фантастики или фэнтези. Что уж говорить о мифах средневековой Европы, которые в игре стали реальностью? Ни один писатель в мире не способен создать такие яркие и пугающие картины, которые сравнились бы с творчеством простого люда в средние века, потому что для этого необходимо свято верить в то, о чем рассказываешь.

Средневековый менталитет

Для того, чтобы полностью погрузиться в средневековую атмосферу, забудьте обо всех социальных достижениях человечества. Здесь нет равенства, веротерпимости, свободы слова и мнения. Здесь невозможно добиться праведного (с нашей точки зрения) суда или получить помощь от правоохранительных (как мы их понимаем) органов. Здесь господствует право сильного. И самое главное, что нужно отметить – никто против этого не протестует. Зато существуют и весьма почитаются многие ценности, о которых с течением веков стали забывать: настоящая дружба, любовь до гроба, верность идеалам, честь и совесть. Все это именуется средневековым менталитетом.

Мир Европы Мифической – это мир подлинной средневековой Европы, каким бы он был, если все народные сказки, предания и были обернулись действительностью. Поля, леса и болота населены нечистью. Бесы вселяются в людей. Черти искушают слабых духом. Короли действительно получают власть от Господа. Блаженные отшельники творят чудеса Словом Божьим, а юродивые предсказывают будущее. И конечно, волшебники влияют могущественным колдовством на этот бренный мир.

Европа Мифическая

В Мифической Европе царствуют правители, существовавшие в действительности, идут войны, о которых вы можете прочитать в учебнике, и один папа

римский сменяет другого в той последовательности, как это записано в энциклопедии. Все значительные события происходят в те же "игровые" годы, в которые они происходили на нашей Земле. И все же Европа Мифическая – не совсем историчный мир.

То, насколько Европа в "Искусстве Волшебства" будет соответствовать исторической Европе, целиком зависит от игроков. Этот мир может быть как максимально приближен к подлинной жизни (вплоть до того, что все маги окажутся шарлатанами), так и оказаться сказочной вселенной, где волшебство воспринимается как нечто само собой разумеющееся. Все зависит от того, какие предания и легенды оживут в ваших приключениях.

Ваши странствия по Европе Мифической могут походить на исторический роман, в котором необъяснимое лишь изредка дает о себе знать, являясь средством нагнетания напряженной атмосферы. С другой стороны, из ваших приключений может сложиться настоящий сказочный эпос, в котором таинственное волшебство станет основой сюжета. Мир Мифической Европы очень гибок, и вы легко можете изменить его для очередного приключения.

В лето 1220 от Р. Х.

События, происходящие в Мифической Европе относятся к 1220 г. н. э. Почему мы остановились на этом периоде средневековья, и почему нас привлек именно этот год? Тринадцатый век – время расцвета средневековой романтики, время конфликтов и больших перемен в культуре, политике, религии и общественном сознании. Монархия во Франции и Англии, которая окончательно оформляется в это время, станет примером государственного устройства для других европейских стран. На востоке континента цивилизации угрожают бесчисленные войска монголов, которые в 1220 г. покоряют Бухару и Самарканд. Продолжаются войны с "нечестивыми сарацинами" в Египте (Пятый крестовый поход) и на Пиренейском полуострове (Реконкиста). Ислам дал европейцам большой багаж знаний, а также проложил новые торговые пути. В научной мысли преобладание остается за античными философами, но выдающиеся мыслители своего времени, такие, как Петр Абеляр, бросают им вызов с университетской кафедры. Готическая архитектура новых городов, с ее воздушными шпилями и сказочными витражами, потрясает воображение не только современников, но и потомков. Церковные реформы святых Франциска Ассизского и Доминика пытаются остановить разложение влиятельного духовенства, тогда как отчаявшиеся еретики-альбигойцы отвергают папскую Церковь и подвергаются уничтожению.

Концентрация на одном моменте истории – 1220 г. – позволяет дать широкую, детализированную панораму жизни Мифической Европы, но вы не обязаны ограничивать себя привязкой к этому году. Вы можете поместить историю своей коллегии магов в эпоху императора франков Карла Великого или князя Дмитрия Донского, если вам нравятся эти периоды. В любом году человеческой истории вы найдете события, на которых можно строить сагу и приключения.

Политическая география

Многие географические термины, которые встречаются на исторической карте средневековья, сегодня стали названиями государств или их провинций. Но не следует полагать, что в 1220 г. существовали национальные государства, как они понимаются сегодня. Если в современной Европе в одной стране, возглавляемой единым правительством, проживает нация, говорящая на едином языке, и каждый народ имеет право на автономию, в Мифической Европе политическое деление государств основывается на иных принципах. Зачастую владения одного королевства очерчиваются такими причудливыми границами, что порою невозможно понять, где кончается одна страна и начинается другая. К тому же иные его владения, подобно островам, могут быть разбросаны по чужой территории. При проведении границ никто не учитывает интересов населения, исторического права и языков, на которых говорят народы. В теории, все правители Европы, кроме мавров Испании, балтов и части скандинавов на севере и Православного Востока, подчиняются владычеству папы римского. Мелкие феодалы, в свою очередь, зависят от влиятельных монархов. На практике же короли и императоры воюют с папами, города – со своими архиепископами, бароны – с сеньорами, и зачастую один феодал может быть вассалом двух господ: в этом случае он сам выберет сторону при конфликте между ними.

Власть устанавливается кровным родством или военной силой, популярность правителя имеет меньшее значение. Браки в среде знати редко заключаются по любви: это дело политического, меркантильного расчета. Благодаря родственным связям высшей знати всей Европы, завоеваниям и колонизации "варварских" земель, довольно часто верховные правители не знают языка своего народа и не разбираются в его обычаях и культуре. В стране часто говорят сразу на трех языках: местного населения, завоевателя и латыни, на которой велись научные, правовые и богословские дискуссии.

Предлагаем вам небольшую экскурсию по странам Мифической Европы. Мы начнем с Востока, от земель славян и кочевников, и двинемся далее на Запад, дойдя до Испании, и в конце повернем на Юг для того, чтобы вернуться снова на Восток, на этот раз – в Святую Землю.

Русь

Восточные земли Европы издревле населены отважными и жизнелюбивыми славянскими племенами. Они стойко выносят удары судьбы, суровый климат и нападения врагов с севера, запада и востока. За пределами русских земель начинаются неосвоенные просторы, где не ступала нога христианина, где обитают чудовища преданий и легенд.

Новгородская земля

Господин Великий Новгород – жемчужина русского севера. Купеческая республика была образована в

1136 г., когда, в результате городского восстания, было постановлено, что князь не имеет власти над городом. Отныне народное вече выбирало посадника – городского главу, и тысяцкого – воеводу. Процветающий город застраивается церквами и поместьями купцов.

Новгород покорил множество земель к западу и северу, контролирует выход в Балтику. Оплотом Новгорода на западе является Псков. Новгородское благополучие зиждется на выгодной торговле продуктами морских и лесных промыслов, главным образом – пушниной. Этот город – один из главных конкурентов купеческих городов Священной Римской империи и Скандинавии. На новгородской земле, помимо русских, живут в согласии несколько народов, представителей балтийских и угро-финских племен.

Русские княжества

В 1054 г. скончался Ярослав Мудрый, последний князь Киевский, которому удавалось сохранять единство русского государства. Собравшиеся на Любечский съезд в 1097 г. князья постановили, что отныне – "каждый да держит отчину свою". Возникло около полутора десятков независимых земель, во главе каждой из которых стоял князь, чья власть передавалась по наследству. Крупнейшими княжествами были Галицко-Волынское и Владимиро-Суздальское.

Владимиро-Суздальский князь Всеволод Большое Гнездо, сменивший на престоле своего старшего брата Андрея Боголюбского, убитого в результате заговора, добился такой власти, какую еще ни разу до этого не держали в руках владимирские князья. Он подчинил себе Муромо-Рязанские земли и даже поставил в зависимость Новгород. Однако его сын, нынешний князь Юрий Всеволодович, не способен сохранить могущество, приобретенное предками. Ему приходится бороться за свои права с братьями, и эта междоусобица ведет к ослаблению княжества.

В Галицко-Волынском княжестве только номинально правит юный Даниил Романович. Княжество раздирается на мелкие владения его родственниками, отражая общую тенденцию для политики Руси.

Последствия раздоров и междоусобиц уже дают о себе знать: половцы все смелее ведут себя на юго-восточных рубежах, но никто еще не подозревает, что через три года на Калке монголы будут пировать на костях русских князей.

Булгары

Царство волжских булгар раскинулось на берегах Волги, Камы и Каспийского моря. Помимо самих тюрко-язычных булгар тут обитают и угро-финские племена. Богатейшие города Булгар и столица царства Биляр не уступают по красоте и числу жителей городам сарацин. Здесь расположились известнейшие ремесленные мастерские, перевалочные пункты купцов и крупнейший невольничий рынок. Халифаты, Византия, Русь входят в число постоянных торговых партнеров государства.

Великая степь

Кочевники, приходящие всегда с востока, с давних времен облюбовали степные просторы окраины Европы. Хазар сменили печенеги, торки и берендеи, тех, в свою очередь – половцы. Прекрасные наездники и воины, половцы совершают частые набеги с целью грабежей и захвата добычи. Более всего их интересуют невольники. Женщины в половецком войске – такие же равноправные бойцы, как и мужчины. Хотя половцы постоянно нападают на русские пределы, они не представляют собой угрозу, достаточную для того, чтобы русским князьям пришлось устраивать объединенный отпор. Русский князь предпочитает договариваться со своими южными соседями, беря в жены дочерей их султанов и приводя с собою половецкие рати для того, чтобы бросить их на войну с родным братом. Когда придет беда – будет поздно. Даже союз с половцами не остановит бесчисленных всадников Чингисхана.

Малая Азия, Балканы и Карпаты

Византийская империя, которой до этого принадлежало безоговорочное лидерство в регионе, пала в 1204 году под ударами крестоносцев. Разграблением великого Константинополя окончился Четвертый крестовый поход – самая позорная страница в истории Святых войн. Пока императоры распавшейся Византии стараются вернуть себе европейские владения и былое могущество, молодые государства в полный голос заявляют о своих притязаниях.

Константинополь

Этот великолепный город повержен в прах латинскими завоевателями, большинство его сокровищ перевезено в дворцы венецианских дожей. В городе царит запустение, и лишь немногие решаются вернуться в разоренные дома после варварского грабежа, учиненного графом Балдуином Фландрским, хотя есть надежда, что новый латинский император Роберт окажется более гуманным правителем. Константинополь сохраняет свое значение в качестве торгового центра и города, контролирующего проливы, соединяющие Средиземное и Черное моря.

Никейская империя

Вслед за падением Константинополя византийский император основал новый престол в Никее. Выдержав атаки латинских рыцарей и турок-сельджуков, император заключил союз с болгарами, которые отвлекли крестоносцев на север. Это позволило никейским воинам одержать победу над сельджуками и упрочить границы. С тех пор императоры безостановочно воюют с латинскими государями. Никея стоит на перекрестке многих торговых путей, и путники из далеких стран встречаются на ее улицах. Сарацинские послы, азиатские воины, киевские купцы, латинские рыцари, генуэзские торговцы и люди прочих наций и занятий появляются в этом городе. Никея становится космополитичным центром культуры и политики Малой Азии.

Латинская империя

Бывшая Византийская империя пала в одно время со своей столицей – Константинополем. Рыцари в спешке стали делить ее владения между собой, что привело не только к междоусобице, но и к ударам извне, так как соседи распавшейся Византии были не прочь поучаствовать в ее разделе. Греция оказалась расколотой на графства и княжества. Сама же Византия вскоре оправилась и сумела собрать силы для противоборства латинянам, как называли участников крестового похода. В итоге на трон Восточной империи одновременно претендуют до четырех императоров.

Болгария

Этой страной правит амбициозный и решительный Асень II, ставший союзником византийского императора в Никее. Он не только восстановил Валахо-болгарскую державу, развалившуюся после смерти Иоанницы, выдающегося болгарского политика, но и смело вмешивается во все дела бывшей Византийской империи и воюет на два фронта с венграми и латинянами, заручившись поддержкой русских князей.

Сербия

Относительно молодое сербское королевство связано и с Востоком, и с Западом. Великий жупан (граф) Стефан Неманя объединил страну в войнах с венграми и Византией. Его сын Стефан I был коронован в 1217 году папским легатом, но, приняв во внимание то, что большинство духовенства и крестьянства исповедуют православие, обратился лицом на Восток. Знать придерживается западных образцов, и свободные землепашцы становятся крепостными.

Венгрия

Мадьяры под предводительством Арпада перешли Карпаты и обосновались в изобильной долине Дуная в конце IX века. Преемники Арпада стали королями Венгрии. Король Бела III, правивший с 1173 по 1196 год, отвоевал часть территорий византийцев. Находящийся у власти в настоящее время Андрей II утратил доверие народа и разорил страну. Знать и духовенство жалуются на высокие налоги, произвол и конфискацию имущества. Немалую проблему составляют и фальшивые деньги. Это особенно болезненный вопрос при учете того, что Дунай является одним из крупнейших торговых путей Европы, а величайший венгерский город Буда стоит на Дунае. Некоторые венгерские дворяне и священники начинают подумывать о соглашении о взаимных правах и обязанностях между венгерскими королем и народом, подобным английской "Великой хартии вольностей".

Польша и Восточная Прибалтика

Земли, простирающиеся между Карпатами и Балтикой, плохо известны ученым людям Запада. Одно несомненно: это дикая местность, обитель чудовищ и язычников.

Великое славянское королевство в этих землях – Польша. Столетия назад Крак, правитель поляков, сразил в битве Дракона и получил права на эти земли. Сейчас сильнейшим польским князем считается Лешек Белый из Сандомира. Польша раздроблена, не очень плотно заселена и является ареной междоусобных войн. На польские земли постоянно зарятся немцы: Генрих Бородатый, князь Силезии, решил переселить в Польшу до 10000 новых семей. Немцы, которые селятся на польских территориях, дают селам новые немецкие имена. К иудеям здесь относятся гораздо

терпимее, чем во многих других странах, поэтому они также переселяются в эти места.

Балты, населяющие восточное побережье Балтийского моря и холодные северные леса, продолжают исповедовать язычество и упорно сопротивляются обращению в христианство. Возвращающиеся из крестовых походов немецкие рыцари начинают поговаривать о возможном совместном походе в балтийские земли, так как отдельные вылазки сеньоров обычно оканчиваются тем, что огнепоклонники вырезают всех пришедших к ним с мечом рыцарей.

Скандинавия

На самом севере Европы лежит Скандинавия, населенная частично христианами, частично язычниками, частично – Бог знает кем или чем. Маги в тех землях следуют неизвестной традиции. Предания гласят, что в самых далеких скандинавских землях есть существа, выглядящие по-человечески, но не люди по натуре своей, народ, оседлавший ветер. Говорят еще, что в безлюдной глуши обитает множество драконов, особенно безлапых и бескрылых, похожих на ядовитых темных червей. Скандинавия – родина викингов, отважных воинов, любителей приключений и ценителей свободы.

На востоке Скандинавии, в Швеции, христианство окончательно укрепляется при Сверкере (1033–1052). Распространением европейской культуры в Швеции занимался король Эрик Законодатель. На западе полуострова Гаральд Прекрасноволосый в 863 г. объединил норвежские земли. Дронтгейм, столица Норвегии, в этот период – цветущий торговый город, связанный морскими путями со славянскими землями, Нормандией, Британскими островами и Данией. Шведские и норвежские властители принимают участие в крестовых походах.

Викинги славились своими дальними морскими странствиями. В 861 г. норвежец Наддод открыл Исландию, остров зеленых холмов, ледяных бухт и вулканов. Свободная Исландия известна на всю Северную Европу своими поэтами – скальдами.

Дания

Из всех скандинавских стран наиболее известна в Европе Дания. Это земля викингов. Датчане имеют долгую и богатую историю ведения войн и захвата земель. Они оставили свои следы по всей Франции и Англии (многие норманны имели датские корни). Ярость датских воинов держала в страхе всю Европу со времен Карла Великого. Земля их холодна и морозна, зима засыпает Данию снегом, а лето дает лишь короткую передышку от бесконечных дождей. Король Вальдемар II недавно воспользовался хаосом в пределах Священной Римской империи (когда Фридрих II боролся за престол с германскими князьями) и расширил границы Дании на юг и на восток вдоль берегов Балтийского моря.

Священная Римская империя

Центральную Европу и Италию объединила империя, назвавшая себя наследницей Императорского Рима. Император Фридрих II правит этим смешением языков, стран и народов. Это и в самом деле не нация, а империя. Хоть папа и короновал Фридриха в свое время, теперь великий понтифик – один из главных политических соперников императора. В 1220 году Фридрих возвращается из Германии в свои итальянские владения, на родную Сицилию. Окружение Патримонии Святого Петра землями германского императора вызывает в Риме немалый испуг.

Рожденный на Сицилии, Фридрих сделал свой двор самым космополитичным в Европе. Будучи одним из образованнейших людей своей эпохи, он привечает ученых-мусульман, герметических магов, астрологов и путешественников из далеких и неизведанных земель. Известно, что он собирает в свой зверинец экзотических и волшебных животных. Церковники относятся к Фридриху с настороженностью, если не с враждебностью. Некоторые называют его Антихристом, распространяя слухи о тех странных экспериментах, которые этот монарх ставит над людьми, о гаремах из тысячи наложниц и о связях Фридриха с сарацинскими царями. Поговаривают даже, что император водит знаком-

ство с самим Горным Старцем, повелителем гашшишинов – наемных убийц. Орден Гермеса считает Фридриха дружески расположенным к себе европейским правителем.

Германские государства

Княжества, герцогства и графства, а также независимые города Германии составляют основу Империи. Германия не является единой: она находится в состоянии постоянной междоусобной борьбы между повелителями ее областей. Император лишь номинально управляет всей страной, во многих регионах местные правители обладают полнотой власти. Внутренняя война привела к формированию противоборствующих группировок феодалов, достаточно могущественных для того, чтобы избрать императора, повлиять на выборы нового папы и организовать крестовый поход. Члены этих группировок постоянно меняют своих сторонников, поэтому ситуация с расстановкой сил никогда не бывает определенной. Состояние бесконечной войны породило немецкого рыцаря – профессионального бойца, умелого в сражении и вооруженного по последнему слову средневековой техники.

Если внутренние распри немецких князей на время затихают, то они объединяют своих рыцарей для захватнических войн. Пограничные владения, отбитые у коренного населения, принято называть марками (управляют ими маркграфы). В текущий период взгляд рыцарства обращен на восток: балтийские племена не признают Святого Креста, славяне кажутся разобщенными и слабыми, а за обладание северо-восточными землями можно помериться силами с русскими княжествами. Могущественный Тевтонский Орден перебирается из Святой Земли в Европу, чтобы начать свое продвижение на Восток.

Италия

Государства Апеннинского полуострова в XIII веке не объединяют ни язык, ни политика. В горных регионах феодалы правят частными доменами; независимые торговые города-республики сражаются между собой за земли и рынки; император Священной Римской империи продолжает строить планы по подчинению всей Италии. Итальянский язык только начинает оформляться, поскольку каждая община говорит на своем диалекте. Три обширных региона Италии отличаются друг от друга, хотя и связаны между собой узами политики: северные ремесленные и торговые города, папские земли и сельский юг Италии.

Между Альпийской границей Священной Римской империи и Папской областью в центральной Италии находятся Ломбардия и Тоскана. Здесь живут богатейшие и самые удачливые купцы Мифической Европы. На Запад смотрит Генуя, морские ворота Венеции открыты на Восток, в Адриатику. Между ними располагаются Милан, Флоренция и Пиза. Города эти не меньше выделяются своим политическим устройством, чем торговой деятельностью. По Констанцскому договору 1183 года они добились признания их независимости. Теперь эти города соперничают друг с другом, время от времени вставая на ту или иную сторону в конфликте папы и императора. В северной Италии плодятся не только вольные мысли о политическом строе, но и ереси, возбуждаемые пышностью и роскошеством Церкви и ее противостоянием с Империей. Церковь с радостью бы извела гнездо ереси, но крестовый поход (подобный тому, что опустошил Лангедок) нанес бы невыразимый ущерб региону. Кроме того, независимая и сильная северная Италия пока служит хорошей преградой на пути имперской агрессии.

В теории великие монархи Европы поклялись в верности папе Гонорию III как светскому сеньору и как духовному отцу. На деле же он – еще один игрок в политической борьбе за влияние на судьбы континента. Папская власть реально ощущается только в центре Апеннинского полуострова, где находятся земли Святого Петра. Патримония Святого Петра – название для полосы земли, тянущейся вдоль побережья в округе Рима. Эти владения находятся в управлении церкви с самых ранних лет ее существования. Земельных владений у Ватикана заметно прибавилось позже, когда короли и императоры постепенно отдали несколько областей между Апеннинами и Адриатическим побережьем. Большинство магов Ордена избегают папских владений, поскольку, по вполне очевидным причинам, Власть Церкви обладает в тех краях значительной силой. И никто в оплоте христианства не проявляет особой любви к магам. Но ведь и магического наследия в Риме предостаточно. Здесь зародился культ Меркурия – предтеча Ордена Гермеса, и потому тут можно обнаружить невиданные магические сокровища.

Сицилия и южная Италия – перекресток средиземноморских культурных течений. Кровь и культура дюжины рас – от греков и римлян до норманнов и арабов – наполняют здесь землю и воздух. В Палермо говорят на греческом, арабском и латыни чуть ли не одновременно, лишь слегка заглушая итальянские диалекты и норманский выговор. И сарацины, и норманны были веротерпимыми правителями, не запрещая христианам, иудеям и мусульманам придерживаться своих воззрений и исповедовать свою веру. Эта терпимость нашла свое продолжение в годы правления Фридриха II, унаследовавшего норманнские владения.

Британские острова

Острова всегда казались для жителей континентальной Европы загадочной, сказочной и немного страшной землей. Британские острова хранят останки древних языческих цивилизаций, которые использовали волшебство в обыденной жизни.

Ирландия

На западном краю изведанного мира лежит остров Ирландия, который на гэльском языке местных жителей именуется Эйре. Это зеленая страна, благословенная мягкой зимой и обильными дождями, покрытая густыми лесами и обширными болотами.

Геральд Уэльсский (1146–1223) написал две книги об Ирландии, основанные на его впечатлениях от путе-

шествий по этому острову. По его наблюдениям, на краю мира Природа допускает фантастические вещи, а посему Ирландия полна чудес и волшебства. Геральд пишет о рыбе с золотыми зубами, о существах, которые выглядят наполовину людьми, наполовину животными, и о более странных вещах. Он рассказывает о чудесных деяниях святых, в которых Ирландия не испытывает недостатка. Эта дикая земля стала домом для величайших монастырей и для самых благочестивых монахов.

Официально Ирландия находится под властью английского короля. Валлийские рыцари под предводительством Гилберта де Клера, графа Стригайльского, высадились на острове в 1169 году, по зову изгнанного лейстерского короля, правителя одной из областей острова. В 1186 году папский легат передал корону Ирландии Иоанну Безземельному, королю Англии. Англичане приобрели только часть острова, во многих районах которого по-прежнему правят ирландские короли.

Шотландия

Шотландия – дикая страна отважных людей и необузданной природы. В народных сказках жителей континента Шотландия предстает настолько забытым богом местом, что даже римляне не претендовали на владение этими землями. Одна бретонская принцесса в XII в. говорила, что скорее станет женой самого захудалого вассала во Франции, чем королевой Шотландии.

Шотландию населяет гремучая смесь народов: волны переселений захлестывали страну из века в век. Здесь побывали древние пикты и кельты из Ирландии; миграции германских племен не прошли мимо шотландских земель, и викинги основали свои поселения в прибрежных областях этого сурового края. Совсем недавно нормандские и фламандские рыцари стали прибывать на службу к шотландским королям. В горных районах и на островах преобладает гэльский язык, и тамошние люди славятся дикостью нравов и великой гордостью. О них говорят, что они язычники. Вдоль моря и в долинах преобладают диалекты англосаксонских языков.

Король скоттов – Александр II. Он продолжает попытки своих предшественников превратить Шотландию в феодальную монархию, чему сопротивляются кланы горцев. Многие лорды южной Шотландии, поклявшиеся в верности Александру, также получают земельные пожалования как вассалы английского короля, что не может не привести к трениям и конфликтам в ближайшем будущем.

Уэльс

Большей части Европы нет дела до Уэльса, и единственное, что знают люди за пределами Британских островов о его жителях, это то, что валлийцы – язычники. Уэльс – бедный край, обитатели которого находятся в безостановочной борьбе за существование, стараются хоть на шаг быть впереди подступающего голода, а в холодные дни согреваются на бегу. Уэльс состоит из нескольких королевств, беспрерывно воюющих между собой; единственное, в чем валлийцы сходятся друг с другом, так это в том, что англичан они не любят гораздо сильнее.

Местность в Уэльсе преимущественно гористая, с трех сторон его территория окружена морем, а с четвертой – Англией. В долинах обычно теплая зима и умеренное лето. Дожди проливаются на эту землю в изобилии. В горах климат гораздо прохладнее, и зимы там куда жестче.

Англия

Эта страна занимает самую большую площадь на Британских островах. На севере Англии расположена гряда высоких холмов, перемежающихся глубокими ровными долинами. Эта гряда зовется Пеннинами. Восточные склоны достаточно отлоги, тогда как западные отличаются крутизной. К югу тянутся равнины, а восточный край острова заболочен. Погода прохладная, зима не свирепствует, лето тоже отличается умеренностью. Дождей в достатке, их количество меняется в зависимости от времени года: самые затяжные и обильные дожди приходятся на зиму.

Большая часть английских земель пригодна для вспашки, они весьма плодородны и радуют усердного работника хорошим урожаем. Огромные леса служат прибежищем для большого числа животных, как обычных, так и фантастических, изгнанных из древних убежищ.

Английские короли происходят от нормандцев, которые, в свою очередь, являются потомками викингов, поэтому и привычка к захвату земель в них очень сильна. В настоящее время Англией правит Генрих III, во всем превосходящий своего отца Иоанна Безземельного, прославившего в истории тираном и глупцом. Политическая ситуация в Англии уникальна. С одной стороны, со времени Нормандского завоевания Англии в 1066 году короли были несомненными повелителями всех английских земель. С другой стороны, дворяне и остальное население получили поддержку в виде "Великой хартии вольностей" 1215 года, которую подписал Иоанн. Уникальность еще более усиливается смешением англо-саксонского и нормандского элементов населения и выделением из их среды независимого слоя нетитулованных землевладельцев – джентри.

Ла-Манш (Английский канал) разделяет Англию и Францию. В ясный день зоркий наблюдатель может разглядеть противоположный берег этой водной преграды, но частые шторма затрудняют ее преодоление. Существует история о рыцаре, который пустился на лодке в плавание через пролив, и через тридцать дней шторм прибил его суденышко обратно к исходной точке, так и не пустив на другой берег.

Франция

Франция XIII века не является объединенной страной. В Бретани, скалистом краю, выдающемся в Атлантику, вы можете услышать бретонский язык, оставшийся в наследство от древних кельтов. Правители Бретонского герцогства являются вассалами английского короля. Вдоль Ла-Манша тянется Нормандия, ро-

дина предков нынешних королей Англии. Юг Нормандии – земли графа Анжуйского. К востоку лежит Блуа, земли графства Шампань, затем – Иль-де-Франс, домен французских королей. В этой области на берегах Сены раскинулся Париж, который многие считают величайшим городом Запада. К югу и востоку от королевских земель расположена Бургундия.

Южная Франция, Лангедок, имеет свой отдельный язык – провансальский – и культуру. Этот регион установил такие же тесные культурные, экономические и феодальные связи с соседними Арагоном и Каталонией, как и с остальными французскими землями. Лангедок – страна трубадуров, воспевающих новые идеалы куртуазной любви, и оплот ереси катаров. Провансальская культура уже не цветет пышным цветом, как в предыдущем столетии: земля разорена войной, крестовым походом, который поднялся в северной Франции против катаров и дворян, приютивших еретиков под своим кровом. Рыцари и их армии продвигаются по южным землям, огнем и мечом истребляя ересь, обретая этим подвигом во славу Церкви отпущение грехов и право претендовать на захваченные земли. Амори де Монфор, граф Тулузский, выступает против альбигойских еретиков. Его отец Симон де Монфор был вознагражден волею папы титулом и землями за организацию крестового похода. Некоторые говорят, что крестовый поход по Франции зашел слишком далеко, но кровопролитие продолжается.

Король Франции Филипп Август объявил себя сеньором всех вышеозначенных земель и теперь проводит время в войнах, призванных подкрепить слова. Он уже добился серьезных успехов: в начале XIII века он отнял у английской короны Анжу, Пуату, Мэн, Нормандию и Турен, раздробив собранные железной рукой Генриха II владения на материке. Англичане по-прежнему владеют Аквитанией. Филипп Август получает значительную выгоду от крестового похода в южные земли, поскольку большая часть крестоносцев – его вассалы. Попытавшись помочь своим провансальским вассалам в борьбе против армий Симона де Монфора, погиб король Арагона, оставив на престоле несовершеннолетнего мальчишку, который едва ли сможет защитить интересы королевства в объятом войной регионе.

Фландрия

К северо-востоку от Франции на побережье Северного моря лежит графство Фламандское, Фландрия. Маленькое и посещаемое жестокими зимами графство является самым богатым краем христианского мира. В этих местах вырабатываются самые тонкие и качественные сукна, пользующиеся спросом у знати от Гранады до Константинополя. Говорят, что фламандские мастера могут сделать все, от миниатюрной копии кордовских садов до музыкальных инструментов, что играют сами по себе. Граф Фламандский является вассалом французского короля.

Иберия

Иберия, или Пиренейский полуостров, выступает от границ юго-западной Франции в великий океан. На нем, к югу от Тулузы и Аквитании, расположились христианские королевства Арагон, Кастилия, Наварра, Каталония. Западное побережье полуострова удерживает Португалия, совсем недавно отнявшая эти земли у мавров.

Южная треть полуострова все еще занята мусульманскими государствами, образовавшимися после распада Кордовского халифата. Эти земли – центр арабской культуры и науки. Но христианские государства постепенно изгоняют мавров обратно в Африку. Когда-то мавры контролировали большую часть полуострова, но христианские правители сумели поднять своих подданных на Реконкисту: так называется процесс вытеснения мусульман из Иберии, который уже привел к очевидным результатам. Крупных боевых действий в настоящее время не ведется, но пограничные стычки практически не прекращаются, поэтому путешественникам надо быть настороже.

Арагон и Каталония

В 12 веке эти государства были объединены в результате династического брака с целью взаимного усиления двух соседних государств. Нынешний правитель, Хайме I, пока лишь двенадцатилетний мальчишка. Но в будущем он получит прозвище "Завоеватель" за свои войны против мавров.

Эти земли – пестрое собрание культур и народов. Остается сильным арабское влияние, наравне с воздействием молодой провансальской культуры. Поселенцы прибывают в Арагон и Каталонию даже из Англии, заселяя земли, которые перешли во владение христианских правителей. Чтобы ускорить переселение, короли даруют крестьянам на новых землях такие свободы, которые и не снились им в других европейских странах.

Военные монашеские ордена имеют здесь большое влияние, как в плане политики и войны, так и в плане духовного лидерства. Так, на молодого Хайме значительное влияние оказывают представители Ордена Тамплиеров.

Главный город Каталонии – Барселона. Расположенная на восточном побережье полуострова, она является важным торговым портом, имеющим связи с итальянскими торговыми республиками и прочими средиземноморскими портами. Барселона приютила многих иудеев, которые являются полноправными гражданами города, хоть и населяют отдельный квартал.

Кастилия

Кастилия занимает западную часть острова, оставив небольшой кусок суши гордым португальцам. Это королевство – самый рьяный противник арабов на полуострове, уступающий в своем неистовом гневе только тем же португальцам. Кастилия презирает Арагон за его терпимость к евреям и арабам. Только наличие мусульманских государств на юге полуострова удерживает два королевства от войны между собой.

Наварра

Это маленькое испанское королевство на северном побережье ограничено с юга Арагоном, с запада Кастилией и с востока – Пиренеями. Королевство не играет сколько-нибудь важной роли в торговле и войне, и его обитатели не отличаются богатством. Его правители все это время больше интересуются исходом борьбы между Францией и Англией за Аквитанию, чем Реконкистой.

Португалия

Португалия захватила западное побережье Иберии. Она находится в идеальном положении для контроля за торговым путем через Гибралтарский пролив. Лиссабон, столица Португалии, в 1147 году был отбит у мавров королем Альфонсом I при помощи немецких и английских крестоносцев. Лиссабон стоит в превосходной естественной гавани, образованной устьем реки Тежу. Город защищен от нападений с суши милями стен, а с моря его обороняют отважные португальские моряки. Южные границы находятся под неусыпной опекой рыцарей Ассизского Ордена, которые время от времени совершают набеги на арабские города.

Мусульманская Иберия

Мусульманские владения в Испании ранее образовывали Кордовский халифат, но в начале XI века он распался, оставив по себе добрую память и множество мелких государств. Оставшиеся к настоящему моменту в руках мусульман иберийские владения управляются династией Альмохадов, вышедшей из Северной Африки. Гранада, город Тысячи Чудес – один из главных исламских центров. Многое поражает взор роскошью и великолепием в этом городе, порой встречаешь такие чудеса, которых нет нигде более. В числе этих чудес – замечательный Дворец Послов, апартаменты которого украшены в стилях разных стран Востока и Запада.

Города арабской Испании прославлены своими школами и библиотеками, в которых учатся и преподают и арабы, и христиане, и иудеи. Есть тут и сады, которые кажутся магическими миниатюрными копиями разных стран и краев. Есть тут и зверинцы, собравшие тварей со всех концов земли. И существует загадочный остров, на который не допускается никто, кроме сокольничих. Легенда гласит, что мастера обучения ловчих птиц натаскивают там грифонов для охоты на более крупных животных.

Сарацины и крестоносцы

Напротив Иберии, за Средиземным морем, находятся земли мавров. Европейцы ничего не знают о их образе жизни, и так появляются истории о царях-волшебниках, охотящихся на львов и живущих в дворцах без стен; о земле в полной власти Солнца; о рыцарях, выращивающих диких чудовищ для войны во славу своих властителей и богов.

Левант, или Святая Земля

Земли Леванта засушливы и холмисты. Преобладающие ветра приносят с юга и юго-востока лишь жалкие капли дождя. Летом горячий ветер дует на человека жаром из раскаленной печи. Растительности здесь мало, хотя растут оливы, кедры и цитрусовые. Населены эти края мусульманами и иудеями, но в последнее время растет количество христиан.

Государства крестоносцев

Предводители Первого крестового похода стали основателями и первыми правителями христианских государств в Леванте: королевство Иерусалимское, герцогство Антиохийское и графства Триполитанское и

Эдесское стали оплотами крестоносцев в конце XI века. Но в XII столетии сначала была утрачена Эдесса, а в 1187 году после битвы при Хаттине величайший сарацинский полководец Саладин захватил Иерусалим. Вскоре пала и Антиохия. Третий крестовый поход вернул Антиохию Святому Кресту и приобрел несколько приморских городов, но Иерусалим остался под контролем сарацин.

Иерусалим

Город небывалого религиозного значения, центр трех вероисповеданий – христианства, иудаизма и ислама – вот что такое Иерусалим. Здесь находится Гроб Господень, в котором три дня лежало тело Спасителя, а со временем туда поместили Крест, обнаруженный Святой Еленой, императрицей. В настоящее время город находится в руках сарацин, которые, как правило, не препятствуют христианским паломникам посещать святые места.

За пределами Мифической Европы

Греки утверждали, что мир – это шар, а в мудрости древних философов мало кто сомневается. Но что лежит за пределами Эфиопии и Руси, никто не знает. Простой люд не имеет никакого представления о далеких землях – так рождаются прекрасные легенды и страшные сказки.

Священник Иоанн

Рассказывают, что где-то к югу или юго-востоку от страны мавров находится христианское царство, которым правит мудрый и благочестивый Священник Иоанн (на Руси его именуют Попом Иваном). Его земли – самые прекрасные в этом мире, русла рек в его стране устланы яхонтами, а гигантские муравьи добывают для него золото из-под земли. Сам Иван и отшельники, живущие в каменных башнях его города, по слухам, знают о местонахождении Рая, но ангелы охраняют вход туда, и никто не пройдет мимо них. Вокруг него, согласно легенде, растут деревья, плоды которых исцеляют больных, безумцев и отчаявшихся даже в тех случаях, когда другие средства бесполезны.

Далекий Восток

Далеко за восточными пределами русских княжеств расстилается огромный лес, через который не проедет всадник и не пройдет пеший. Леса эти служат прибежищем для разной нечисти и языческих племен, для дикарей, приручающих крылатых коней, для колдуний в бродячих избах. Даже самые обычные животные обладают там сверхъестественными способностями, крестьяне не замечают разницы между магическими и обычными вещами. За этим лесом находится мифический Катай, страна шелка и пряностей, драконов и колдунов.

Море-Океан

За Ирландией и Исландией лежат острова Запада, неисчислимые и разбросанные по безжалостному морю. Некоторые из них не закреплены на определенном месте и движутся, словно живые твари, поэтому никакой возможности нанести их на карту нет. Продвигаясь дальше на запад, вы увидите дикие виноградники Аркадии. Поплывете на север – окажетесь в краях, где никогда не восходит солнце, а море кишит льдами, угрожающими беспечным мореходам гибелью.

Обитатели Мифической Европы

Три сословия

В средние века европейское общество разделялось на три больших сословия: тех, кто пашет, тех, кто молится, и тех, кто сражается. Каждое сословие благословлено Господом, и каждому обещано спасение на определенных условиях. Этот негласный договор трех сословий между собой помогает удерживать предста-

вителей каждого сословия в установленных рамках и обеспечивать взаимную поддержку друг другу.

Те, кто пашет

Первое сословие – крестьянство. Обязанность землепашца – обеспечение основных жизненно необходимых материальных благ для остальных, так что духовенство может спокойно общаться с богом, а знать вольна сражаться в войнах. Но даже то, что эта работа делает возможным выполнение задач двух других сословий, не изменяет отношения к крестьянскому труду как к самому презренному занятию, жребию простых людей. А между тем жребий действительно незавидный: болезни, голод, неурожай, оброки...

Представители знати и духовенства со всей определенностью считают, что Бог создал сословия и распределил людей по своему усмотрению. Так что благодарить работников за то, что они выполняют свои священные обязанности, никому не приходит в голову. Так же как Создатель распределил людей по сословиям, так же он ограничил их стремления и возможности. Неравенство предопределено Всевышним.

Крестьянин связан с представителями высших сословий общественным договором: "Сражайся, чтобы я жил в безопасности, и я буду кормить тебя. Сделай все, что можешь, для спасения моей души, и я обеспечу тебя". Конечно, у крестьян есть не только обязанности, но и права. Крестьянин имеет такой же шанс спастись, что и кардинал или король, поэтому у крестьянина такой же доступ к великим таинствам Церкви: крещение, причастие, соборование, погребение по христианскому обряду. Кроме этого, крестьянам полагается достойное обращение и полная защита со стороны их светских владык, хотя то, что они получают в действительности, целиком зависит от милосердия и благочестия дворян и священников.

Нет необходимости говорить, что права крестьян далеко не всегда соблюдаются. Но высшие сословия должны помнить, что любым нарушением договора они подрывают доверие крестьян. Каждый раз, когда отправившийся поохотиться барон вытаптывает крестьянское поле, очередная капля падает в чашу терпения землепашца. Каждый раз, когда сеньоры разоряют землю бессмысленной междоусобной войной, крестьянин не оставляет это без внимания. Каждый раз, когда нищенствующие монахи приобретают златотканые одежды, а приходской священник начинает стяжать мирские богатства, простые люди запоминают эти деяния. И страх крестьянского бунта бередит душу каждого господина, злоупотребляющего своим положением, любого священника, погрязшего в лицемерии. Но на деле большая часть крестьян сама верит в то, что доставшийся им жребий справедлив, и изъявляет преданность и знати, и духовенству.

Те, кто молится

Второе сословие Мифической Европы – духовенство. Общественный договор отдал в распоряжение этих людей заботу о душах остальных людей, доверил им выполнять работу умственную и духовную. В ранние дни существования христианской церкви ее единственной целью было спасение душ. Но со временем священники и монахи взяли на себя выполнение не менее ответственных задач.

Первой из новых проблем, которые решает духовенство, является управление общественным устройством. Бог создал это общество, говорят они, значит, и управлять им должны представители бога на земле. Когда в крестьянских умах начинается брожение, приходские священники напоминают землепашцам, что жребий выпал им не случайно, а по воле Господа. Когда дворяне сражаются друг с другом в братоубийственной войне, епископы стыдят их, призывая вспомнить, что их святой обязанностью является защита земли от захватчиков, а не от соседей. Не желающие подчиняться короли ставятся перед фактом, что их правление и их жизнь – в руках Бога.

Вторая обязанность духовенства – контроль за общественной мыслью средневекового европейского общества. Чрезмерные размышления вредны для тех, кто слаб духом и разумом. Если крестьяне начнут размышлять над своим положением, они могут понять всю его несправедливость, а это может привести к общественным беспорядкам. Крестьянам полагается быть опытными хлеборобами и скотоводами, а отнюдь не мудрыми философами и уж тем более – не знатными людьми. Дворянам полагается быть хорошими воинами, и им также противопоказано думать об отвлеченных вещах. Думать – не их забота. Сарацины, язычники, иудеи и маги прокляты вдвойне, поскольку их мысли не только богохульны, но и открыто бросают вызов всему общественному укладу Божьего Мира.

Есть малая часть духовенства, которая столь уверена в своей правоте и тверда в вере, что отметает все мирские законы, насаждая свой, "одобренный божественной силой" порядок. Назначая цену очищению от грехов, попы берут взятки за обеспечение греховодникам спокойной загробной жизни. Кардиналы, настоятели и настоятельницы монастырей строят планы по обретению политического влияния и получению новых земельных владений. Как долго с такой деятельностью мирятся другие сословия, зависит от морального состояния общества или от наличия тех немногих сильных духом людей, которые могут запугать распустившихся клириков.

Духовенство разделено внутренними противоречиями из-за подхода к вопросу о задачах церкви. На одной стороне стоят люди, которые считают первейшей задачей поддержание стабильности и порядка в обществе. Когда это означает усмирение безумных воинствующих феодалов или искоренение сатанистов, выполнение своих обязанностей возводит таких священников в ранг героев, но когда они отлучают от церкви дворянина за его новые идеи или искореняют заблуждения магов, в том числе и добродетельных, их роль уже не так безоговорочно благотворна.

На другой стороне в этом конфликте находятся представители духовенства, стремящиеся к знанию. Они часто нападают на ортодоксов, обвиняя их в излишнем консерватизме, они борются с фанатичным преследованием, возникающим вслед за появлением чего-либо нового и непривычного. Для таких священников формула "Так постановил Всевышний" уже не является универсальным оправданием любой неспра-

ведливости. Они утверждают, что Бог создал человека со способностью думать и свободой воли. Такие идеи находятся на грани дозволенного: еще капля – и они пополнят список еретических учений.

Те, кто сражается

Третье сословие – знать. Ее задача – защищать общество и поддерживать порядок силой и авторитетом. Наиболее удачливые и могущественные древние вожди передали свой статус потомкам вместе с правом носить оружие и получать поддержку простолюдинов в обмен на гарантии защиты их от враждебных мирских сил.

Каждый дворянин достаточно богат и могуч, чтобы удерживать кусок земли с домом на нем, в котором хранятся оружие, доспехи и стоит боевой конь. Давным-давно, когда война была неотъемлемой чертой каждодневного существования, дом благородного человека вряд ли был большим, чем обычный каменный форт. Теперь дворяне демонстрируют свое могущество в обширных поместьях и величественных замках с огороженными садами и башнями, возвышающимися над окрестностями.

Крестьяне, которых защищает сеньор, обычно живут достаточно близко к стенам замка, чтобы иметь возможность укрыться внутри при виде надвигающейся опасности. Цивилизация существует только под кровом имения господина и под защитой его меча. Ирония судьбы позволяет существовать ситуации, когда тирания знати оправдывается защитой простого люда.

Феодализм

Феодальная система – это пирамида вассальных отношений между представителями знати. Наверху пирамиды находится король или королева, и они признаются рядом крупных землевладельцев благородного происхождения сюзеренами, или верховными сеньорами. Крупные феодалы, в свою очередь, становятся сеньорами более мелких и менее знатных дворян и т.д. А уже вассалами этих мелких дворян являются крестьяне. Система усложняется еще и тем, что духовенство может иметь вассалов и подчиняться воле своего сеньора.

Военачальники, вассалы и сеньоры

Практически все воины являются знатными людьми, от герцога, владеющего огромными землями, до последнего рыцаря, защищающего небольшой замок на краю владений своего сеньора. Дворяне, владеющие крупными наделами, обычно нуждаются в помощи для защиты их владений. Чем больше земель и крестьян имеет сеньор, тем больше воинов он может привлечь на службу, тем больший замок он может возвести. Это, в свою очередь, помогает ему одерживать победы над сильными противниками и получать новые земли, новых крестьян, новых воинов. Вот так величайшие сеньоры добиваются своего статуса.

Захват владений соседа, однако, может стать и проигрышным предприятием. Если военная удача отвернется от нападающего, он может сам утратить свои земли. Даже победивший в одной битве сеньор может быть столь ослаблен, что на решающую победу не хватит сил, а его земли могут стать добычей третьей стороны. После тысячекратных повторений междоусобных кровавых схваток кто-то нашел лучший путь. В обмен на земельное пожалование менее знатный господин приносил клятву верности старшему и обещал сражаться на его стороне в войнах.

Сеньор принимает вассальную присягу от рыцаря в ходе торжественного и священного ритуала. Рыцарь вкладывает свои руки в руки господина и приносит клятву верности: этот господин становится сеньором рыцаря, а рыцарь – его вассалом. Сеньор, владеющий обширными земельными владениями и не являющийся вассалом более великого сеньора (за исключением императора или папы римского), является королем или другим монархом, по своему статусу соответствующим королю.

Вассалы обязуются помогать своим сеньорам в войне, исходя из определенного ежегодного времени службы (обычно 60 дней в году). В свою очередь, вассалы могут сами стать сеньорами для других рыцарей, отдавая часть пожалованных им земель. Эта цепочка вассальных отношений заканчивается безземельными рыцарями, которые клянутся в верности и служении только из надежды на получение земельного надела в будущем, довольствуясь до той поры некоторым содержанием.

Пажи и оруженосцы

Благородными рождаются, воинами становятся. В возрасте семи–восьми лет молодых дворян отдают в обучение наукам, этикету и боевым искусствам. Детей забирают от родителей и посылают в замок их сеньора. Следующие семь лет дети проводят на положении пажей, обучаясь владению оружием и верховой езде и познавая тонкости служения сеньору. Служа в замке, пажи также постигают придворные манеры.

Между восемью и двенадцатью годами паж становится оруженосцем и переходит в услужение к одному-единственному рыцарю. Оруженосец может стать рыцарем только после демонстрации своего боевого мастерства и, в любом случае, не раньше , чем по достижении 21 года. Какой титул получит рыцарь, зависит от титула его родителей или от той удачи, которая ему улыбнется. Многие рыцари, которые в 1220 году сражаются с сарацинами в Леванте, являются младшими сыновьями знатных родов, надеющихся отхватить для себя кусок земли вдали от Европы.

Наследование

Система наследования может быть довольно сложной, и единой общеевропейской система не установилась. Иногда все владения и титул родителя получает только старший сын (майорат), иногда часть владений отдается другим родственникам, иногда все владения уходят в виде военной добычи соседу. Хотя титул обычно передается по мужской линии, благородные дамы могут унаследовать владения при наличии удачи, отваги и политической смекалки для победы в борьбе за наследство. При таких условиях и женщина может унаследовать фамильный титул, права и могущество.

Поскольку благородные дамы не готовятся к войнам, отнять владения у мужчин-претендентов на то же наследство силой они не могут. Если у дамы нет унаследованного титула и имущества, все это она может получить в законном браке. Она, конечно, не будет владеть землями и не сможет привлечь вассалов. Она может постараться быть хорошей женой и матерью, а может совмещать бытовую деятельность с работой политического советника своего супруга. Но она же может и предъявить права на владения своего мужа, если тот довольно долго отсутствует или умер, не оставив наследников, способных вступить в борьбу за титул.

Женщины у власти могут быть грозными противниками, поскольку, пока их братья и женихи занимались наращиванием боевой мощи, они постигали тайны плетения интриг, искусство дипломатии, изучали чтение, письмо и основы общения на родном и иностранных языках. И это не мешает женщинам, если будет нужда, возглавить армию или отправиться в крестовый поход.

Авантюризм

Некоторым дворянам со временем может и наскучить, казалось бы, идеальная жизнь. Век варварских вторжений, похоже, закончился, и надеяться на то, что приключения сами придут в ваш земельный надел, не стоит. Многим благородным людям нравится прожигать жизнь в бесцельном сидении на своих богатствах, но есть и те, которые не хотят поддаваться разложению. Отважные рыцари в расцвете сил ввязываются в рискованные предприятия, часто связанные с дальними странствиями. Их снедает неутолимая жажда приключений; нет смысла в жизни, если нет бесчинствующего дракона, крестового похода, язычников, не поддающихся обращению, пятен дьявольщины, что должны быть выведены.

Церковь

Церковь – первая линия обороны против постоянной угрозы, исходящей от могущества Князя Тьмы. Мужчины и женщины, принадлежащие Церкви, являются вассалами Бога. Они не облагаются податями, их не забирают в войско во время войны, они отвечают перед своим судом по своим законам, и ни один светский правитель не может осудить представителей клира иным образом.

Те, кто присоединяется к святым рядам защитников веры, должен выбрать один из трех путей.

Главное духовенство – священники, совершающие богослужения по всему христианскому миру и служащие своему повелителю, папе, в рамках строгой иерархической системы. Поскольку все ученики Христа были мужчинами, такое же ограничение соблюдается и в рядах главного духовенства. Они живут среди тех людей, для которых служат и души которых должны спасать. Епископы и кардиналы вращаются в кругах высшей знати, тогда как приходские священники живут в сельской местности, блюдут состояние духа паствы, крестят, венчают и созывают на мессу простых землепашцев. В отношении священника применяется обращение "Отец".

Монастырское духовенство живет в удалении от мира, в священном уединении – в монастырях. Оно должно строго придерживаться правил, установленных основателями их монашеского Ордена, а остальные законы и даже папские буллы не могут поколебать их невозмутимости, нарушить их молчание, обогатить их против их воли и т.д. Монахи и монахини являются неотъемлемой и важной частью средневекового общества. В отношении них используются обращения "братья" и "сестры", соответственно.

Мирское духовенство приняло на себя первые священные обеты, но его представители не пострижены в монахи и не рукоположены в сан священника. Они должны подчиняться распоряжениям любого клирика, как старшего, но имеют сходные с ними права. Представителям мирского духовенства необязательно жить в монастырях или при церквях и соборах, и они не дают обет безбрачия. Члены рыцарских орденов также могут быть отнесены к этой группе.

Церковная иерархия

Папа – наместник бога на земле, и только духовная сила Небес превышает его могущество. Следом за ним стоят кардиналы, выбирающие нового папу, обычно из своей среды, после смерти предыдущего. Архиепископы – верховные священники больших и важных регионов распространения христианства. Епископы – главы духовенства городов и их округов. Под началом епископов находится большой отряд обычных священников, чье положение в иерархии зависит от размера и престижа церкви, от земли, на которой стоит церковь, от того, является ли священник единоличным настоятелем церкви или помогает при богослужениях высокопоставленному клирику.

Тогда как набожность и искренняя вера спасает многих священников от сил дьявола, они все равно остаются главными объектами его нападок, искушений и порчи. Душу священника труднее заполучить, чем душу мирянина, но демоны всегда стараются искусить именно клир, потому что подвергшийся порче священник сможет сбить с истинного пути всю свою паству. Наиболее привлекательными целями являются сельские священники, слишком невежественные и неграмотные, чтобы служить мессу, а поэтому куда менее способные спасти чью-либо душу, и кардиналы с епископами, больше увлеченные войнами и политическими интригами, чем молитвами.

Монашеские Ордена

Монахи и монахини принесли великую клятву следовать Уставу своего Ордена, своду священных законов, установленных основателем. У каждого Ордена свой Устав, монахи каждого из них носят рясы и капюшоны определенного цвета – черные, белые, коричневые – которые выдают их принадлежность к тому или иному Ордену.

Некоторые ордена принимают только мужчин, некоторые не проявляют такой избирательности. Каждый Орден основывается на приблизительно одинако-

вых идеалах – молитвы и днем и ночью, отказ от мирских зол, безбрачие. Обычно монахи и монахини живут в отдельных учреждениях, хотя не обходится без возмутительных слухов о том, что происходит за стенами монастырей.

Ордена имеют земельные владения, порой настолько обширные, что не всякий герцогский надел с ними сравнится. На Западе настоятель монастыря называется аббатом (аббатисой в случае настоятельницы). Тот, кто отказался от греховной мирской жизни, гораздо ближе к истинным святости и благочестию, чем самый набожный мирянин, а по духовной силе может сравниться с могущественным архиепископом. Монахи и монахини ответственны только перед аббатом или аббатисой их монастыря. Поскольку монастыри обычно весьма состоятельны за счет всевозможных даров, прижизненных и посмертных, а также за счет интенсивной работы монахов на благо обители, настоятелям приходится много времени уделять мирским заботам, от политических сношений с местными феодалами до соперничества с другими монастырями и вмешательства в дела местного епископа.

Насколько истинные монахи являются святейшими людьми, настолько и нестойкие в своей вере и обетах монахи порочат образ своего ордена. Их души высоко ценятся среди прислужников Сатаны. В то время как большинство живет в благочестивой нищете, утратившие святость спят на шелке, едят как короли, заводят гаремы любовниц, а порой и напрямую связываются с дьявольскими силами. Распутные, жадные и заносчивые монахи и монахини давно стали персонажами народных шуток, сказок и легенд.

Мирское духовенство

Для некоторых присоединение к рядам мирского духовенства – первый шаг на пути к Богу. Для других – убежище от проблем недоброжелательного мира без принятия строгих обетов и подчинения религиозной дисциплине. Большая часть студентов, о которых еще будет сказано, становятся мирскими клириками и незамедлительно выходят из-под юрисдикции гражданского законодательства. Большинство представителей мирского духовенства не стремится изменить свое положение, живя в обычном мире и отвечая за свои проступки по менее жесткому каноническому закону. Худшие из них безнравственны, испорчены, не верят в Господа и беспокоятся только о той вольности, которую обеспечивает им их статус.

Мирское духовенство делится на следующие категории:

• Привратники – самые младшие представители духовенства, охраняющие входы в святые места.

• Книгочеи – переписчики, комментаторы священных текстов, университетские преподаватели и тому подобные деятели, помогающие единению мира и церкви.

• Экзорцисты – люди, изгоняющие бесов и демонов и исцеляющие святой силой.

• Прислужники – наиболее близкие к священникам люди, помогающие в проведении богослужений.

Ереси

Лицемерие, проявляющееся в среде служителей Святой Церкви, порождает еретические вероучения. Одной из наиболее влиятельных ересей к 1220 году является ересь катаров. Они призвали всех христиан к святости монашеской жизни с отречением от лености и испорченности, столь часто поражающих святые ордена. Катары, или альбигойцы (по названию города Альби, в котором эта ересь обрела силу), верили, что крестьянин может достичь такой же святости, что и кардинал, просто следуя отшельническому образу жизни, отрекшись от мирских грехов. Святые люди, оставившие суетные заботы, назывались перфектами. Они стали выступать против священников и монахов, отрицая праведность обрядов Матери-Церкви, и даже выбрали из своей среды новых священников и епископов.

Катары угрожали самому основанию общественного порядка, поскольку их проповеди о разложении духовенства и их истинная вера не могли остаться незамеченными в сопредельных областях. Из оплотов альбигойцев, самым известным из которых был замок Монсегюр, искусные ораторы будоражили население. В некоторых областях они фактически взяли власть в свои руки. Несколько десятилетий внутри церкви шли дебаты о том, стоит ли пытаться вернуть заблудших в лоно истинной церкви убеждением или надо выжечь ересь как орудие дьявола.

Победила последняя точка зрения. Папа благословил крестовый поход, и Симон де Монфор отправился разорять прованские земли. Один епископ, напутствуя войска, отправляющиеся воевать с катарами, советовал просто вырезать всех жителей, правоверных и еретиков, а Бог признает своих. В этом напутствии выражена суть политики, проводившейся крестоносцами в Южной Франции.

Доля простолюдина

Простой люд живет разнообразной жизнью, поскольку термин этот слишком всеобъемлющ: здесь и богатый торговец пряностями, живущий в роскошном городском доме, и бедный виллан, ютящийся в ветхой хижине. Их объединяют неблагородное происхождение и то, что они не принадлежат к духовенству.

Зависимые крестьяне

Первые землепашцы, ставшие колонами – зависимыми крестьянами, доверили свои жизни и земли воину, приобретя безопасность за счет работы. После падения Рима Европу опустошали набеги варваров, викингов, бродячие толпы одичавших жителей разрушенных городов были не меньшей опасностью. Иногда желание иметь покровителя, защитника перевешивало стремление быть независимым.

Зависимые землепашцы – не рабы, они больше привязаны к земле, чем к личности какого-то одного хозяина. Правда, хозяева склонны присваивать продукты деятельности крестьян и их труд вообще. Крестьянин платит покровителю оброк за право жить и обрабатывать землю, принадлежащую хозяину. Это служение, хоть и является результатом когда-то заклю-

ченного соглашения, но срок его никогда не кончается, а условия изменяются обычно только в пользу хозяина. Также крестьянин должен обрабатывать хозяйские земли прежде своего участка, участвовать в строительных проектах лорда, помогать ему в войне и в домашнем хозяйстве. Но его нельзя продать, купить и убить без законного оправдания.

Таким образом, зависимый крестьянин владеет только собой. То, что он производит, принадлежит господину. Свою жизнь он может поддерживать только тем, чем позволит хозяин. Крестьянин не может взяться без благословения сеньора за какую-либо деятельность, не связанную с его обычными обязательствами. Нарушишь правило – пеняй на себя. Но и знать, которая завышает традиционные нормы оброка или барщины или беззаконно убивает тех, кого должна защищать, будут наказана своими сеньорами.

Свободные крестьяне

Эти крестьяне не привязаны к какому-либо сеньору. Они сами или их предки каким-то образом освободили себя и своих потомков от крепостного положения, а в некоторых случаях семья таких крестьян никогда и не утрачивала свободы. Свободные крестьяне могут заниматься, чем им заблагорассудится, когда им будет угодно. Есть только два ограничения. Им не следует зариться на привилегии других сословий, и каждый год им приходится выплачивать владельцу их надела ренту – иначе их сгонят с земли.

Как и зависимые сервы, свободные крестьяне должны заботиться о состоянии земель и имущества того землевладельца, который обязуется их защищать. В отличие от крепостных, свободные крестьяне всегда могут рискнуть своим благосостоянием, попробовать себя в новом ремесле или, например, начать вести хозяйство нетрадиционным путем.

Вклад простолюдина

Большинство великих творений человечества выходит из-под рук простого люда. Свободные крестьяне возвели когда-то Лондон и Париж и добились прав и свобод для городов так же, как они добились свободы для себя. Гордость рыцаря – боевой меч, который держали в руках немало благородных людей, но вышло оружие из кузни неблагородного мастера в крупном городе. Цирюльники и старосты, художники и ремесленники, жонглеры и стражники – все они простолюдины. Великие соборы, возведенные во славу Господа, являются творением простых каменщиков. Золото королей пришло в казну не само – изворотливые умы купцов, сноровистые руки ткачей, усердный труд виноградарей и работа многих других простолюдинов создала богатство королей.

Многих благородных людей раздражает богатство и могущество отдельных представителей простого люда, особенно в пору, когда могущество владений и меча дворянина начинает ослабевать. Но большинство простолюдинов по-прежнему остаются крестьянами, добывая насущный хлеб своими руками и потом. Даже те, что живут в городе, не уходят далеко от корней, продолжая вести хозяйство прямо за стенами города. Низкий уровень жизни и высокий уровень податей и ренты держит львиную долю крестьян на дне общественной структуры. Так что, хоть и есть у крестьянина потенциал подняться на более высокую ступень социальной лестницы, на деле ждать ему таких свершений еще не одно столетие.

Города

В золотой век, давно уже завершившийся, Римская империя возвела огромное число городов и завоевала не меньшее количество. Случилось так из-за упадка Рима, как говорят одни, или по воле Бога, как утверждают другие, но та блистательная, хоть и порочная, эра подошла к концу. Наступили Темные Века, почти все города и цивилизация, которую они подпитывали, погибли. Даже крупные центры типа Лондона и самого Рима были оставлены жителями, скрывшимися от превратностей судьбы на неприметных лесных хуторах, в горных селениях, в безостановочном поиске безопасного места. Но начало XIII века стало преддверием нового расцвета городской жизни в Западной Европе.

Становление средневекового города

В течение столетий после гибели Западной Римской империи единственными поселениями в северной Европе были мелкие деревушки, раскиданные близ замка местного землевладельца, в котором крестьяне скрывались от орд варваров. С течением времени варвары ушли или поддались влиянию цивилизации, купцы снова отправили свои караваны по относительно безопасным дорогам, вокруг больших замков стали периодически возникать ярмарки, а некоторые семьи свободных простолюдинов стали возвращаться в старые города.

Получение подати с торгового города часто приносило сеньору больше дохода, чем он мог выжать из своих крестьян. Однако и сами обитатели городов были не прочь избавиться от навязчивой опеки сеньора, и в течение веков боролись за свободы и право на самоуправление. Сеньоры были вынуждены уступать свои права городам, когда борьба с горожанами становилась для него экономически невыгодной. Какой бы ни была причина, лорды подписывали хартии, которые обеспечивали городам какие-то основные права в обмен на исправную уплату подати.

В 1220 году существуют сотни городов с населением более 1000 человек. В Лондоне проживает 25 000 граждан, в Париже и Генуе – по 50 000, Милан и Венеция, эта жемчужина южных морей, насчитывают по 100 000 жителей. Но ни один европейский город не может сравниться с Константинополем, в котором проживало около полумиллиона человек.

Опасности города

В городе нет зависимых крестьян. Существовало даже правило, что крестьянин, проживший в стенах города год и один день, становится свободным и уже не может быть призван господином на войну за него

или еще для каких-то обязанностей. При этом он теряет права на свой земельный надел. Любой горожанин имеет право жениться, переезжать с места на место, распоряжаться собственностью по своему желанию.

Конечно, излишняя свобода может привести к анархии и хаосу, а богатство купцов привлекает многочисленных воров и разбойников. Для предотвращения этой опасности из богатейших и самых достойных горожан, ведущих ремесленников и торговцев, формируются городские советы. Эти лучшие люди устанавливают налоги и пошлины, на которые строятся укрепления, набирается городская стража, заводятся суды и т.д.

Многие люди, которые впервые посещают город, удивляются, как тесно и людно внутри. Причина тесноты одна – требования совместной обороны. Как замок защищает дворянина, стены города защищают горожан от разбойников, войн и амбициозной знати. Естественно, стены приводят к тому, что по улицам города становится трудно передвигаться из-за толпы, нечистот, плохой освещенности, а в толпе легче обокрасть, нечистоты вызывают болезни, попытки осветить дорогу приводят к пожарам, которые очень быстро распространяются из-за близости строений друг к другу. Но такой риск не останавливает людей, которые богатеют вместе с городом.

Дороги

Главные города мифической Европы связаны между собой, селениями, замками, монастырями, сетью дорог. Некоторые дороги лучше других, каким-то городам, возродившимся на месте старых римских центров цивилизации, достались старинные мощеные дороги, а другим остаются простые грунтовые дороги или лесные тропы. Там, где дорога упирается в стены какого-то селения, стоят ворота, которые закрываются с закатом солнца. Такие ворота в городах приносят дополнительный доход, поскольку все пришлые должны платить въездную пошлину. И конечно, главная задача ворот – не пускать врагов внутрь города.

Сразу за воротами вдоль дороги стоят хижины и лачуги самых бедных горожан. Здесь же можно найти и постоялый двор или богадельню, которые могут мало чем отличаться от разваливающейся лачуги, но тем не менее предлагают усталым путникам столь необходимый отдых. Также за стены города вынесены жалкие убежища для прокаженных и прочих несчастных.

Улицы города

Пройдя ворота, путник видит, как дорога становится главной улицей города, которая поддерживается в хорошем состоянии: она вымощена, по сторонам тянутся сточные канавы, и грязи не очень много. Люди движутся пешком и верхом, наиболее состоятельные пользуются паланкинами, и возчики со своими телегами распугивают нерасторопных пешеходов. От главной дороги ответвляются боковые улочки, уже не такие ухоженные, и если вы идете по ним, опасайтесь помоев, которые жители без особых сомнений выливают из окон. Улицы заполнены людьми, мулами, гусями, псами, кошками и всеми остальными существами, которые могут выжить в этом хаосе.

Для того, чтобы разместить как можно больше людей, дома в городах строятся в несколько этажей – до четырех ярусов, причем верхние этажи зачастую несколько больше нижних, и порой третьи этажи домов, стоящих через улицу друг от друга, почти соединяются. А от таких конструкций освещенность внизу даже в самый яркий день далека от совершенства.

Дело и Потеха

Рынки

Жить в городе удобно: понадобилось что-либо – пошел и купил. Горячая пища доступна на рыночной площади, в многочисленных тавернах и гостиницах. Сырые продукты для любителей домашней кухни тоже можно найти на рынке. У продавцов здесь можно найти что угодно: масло, птицу, мясо, молоко, рыбу; овощи и зелень поставляются из сельской округи, а то и с огородов горожан. Ремесленники производят в городе различную продукцию. Общим почти для всех городов является производство товаров из сельского сырья – кожи, шерсти и т.п. То, что город не может произвести самостоятельно, привозится купцами.

Ярмарки

Ярмарки проводятся раз в месяц, может, чуть реже, в течение теплого времени года. Ярмарочные дни превосходят обычно самые смелые ожидания местных жителей. Большинство ярмарок приурочено к каким-либо праздникам и продолжается восемь дней. Вот когда в город приходит настоящая жизнь. Каждая гильдия и каждый цех города представляют какую-либо постановку для развлечения или религиозного наставления публики. Жонглеры и акробаты приходят со всей страны, мимы и кукольники тешат народ своими выступлениями, певцы, музыканты и сказители заставляют забыть о покупках.

Купцы из дальних городов привозят товары, которые должны найти здесь спрос, а по вечерам рассказывают в тавернах истории о неведомых краях. Волшебники (негерметические) приходят на ярмарки, чтобы продать амулеты и другие магические вещи. Алхимики устанавливают бархатные шатры и развлекают богачей. Нередко и настоящие маги приходят туда в сопровождении своих спутников для приобретения диковинок у заморских купцов или просто для получения удовольствия от простого человеческого веселья.

Строительство

В городе полным-полно разных построек и сооружений, невзирая на ограниченное пространство. Кроме того, почти постоянно ведутся какие-то новые стройки. Иногда рабочие наращивают или укрепляют стены, иногда работают над особенными или долговременными проектами, например возводят собор. Странствующие отряды строителей переходят из города в город, помогая в строительстве крупных объектов. Из-за сроков строительства такие "бродячие" ка-

менщики, плотники, штукатуры и витражисты могут стать жителями города.

Гильдии и цеха

Торговля и коммерция – кровь городов, а гильдии и цеха управляют этими важными предприятиями. Купеческие гильдии регулируют образ действия странствующих торговцев в пределах города, а также служат пунктами оказания финансовой помощи купцам, пострадавшим от превратностей дальнего путешествия. Большинство горожан состоит в более плотном контакте с ремесленными цехами, которые существуют и для презренных золотарей и для уважаемых ювелиров.

Ремесленный цех дает мастеру гарантию, что за свои товары он всегда получит в этом городе справедливую цену, одинаковую для всех его коллег по цеху, при условии, что товар будет стандартного качества. Ни один цеховой мастер не может работать дольше положенного или брать большее число подмастерьев, чем записано в уставе. Ни один мастер не может нахваливать свой товар в ущерб коллегам по цеху. Соревнование может привести к расколу, а он приведет к обнищанию, так что не годится почтенным мастерам хвалить себя и поносить других. Цех же заботится и о личном благополучии мастера и его семьи: за счет цеховой казны оплачивается лечение заболевшего члена цеха, компенсируются затраты на похороны умерших работников и выплачивается помощь осиротевшему семейству.

Города предоставляют возможность заработать честным трудом любому, кто не боится работы, в том числе и женщинам. Жены и дочери ремесленников могут присоединяться к цехам своих мужей и отцов, а вдовы мастеров нередко наследуют не только мастерскую покойного мужа, но и его статус в цехе, естественно, при условии ее членства. Многие цеха принимают добропорядочных женщин в свой состав, а некоторые цеха состоят только из женщин, например цех прядильщиц.

Профессиональный рост

Система профессионального роста в цехах довольно продумана и справедлива. Молодые люди ходят в подмастерьях у мастера, работая за стол, кров и учебу в течение того времени, которое потребуется для постижения необходимых основ мастерства. После этого подмастерье переходит в разряд работников, продолжая трудиться в мастерской своего учителя, но уже за плату.

Проходит несколько лет, в течение которых работник полностью овладевает профессией, за исключением, может быть, нескольких секретов старых мастеров. И тогда работник подает прошение в совет мастеров цеха с просьбой о принятии его в полноправные члены этого профессионального сообщества. Чтобы получить определенный ответ, работник должен представить цеху какое-то свое творение, так называемый "шедевр", который подтвердил бы его квалификацию. При создании шедевра работник должен выйти за рамки цеховых стандартов, иначе ему не удастся впечатлить старых профессионалов. Шедевр ремесла становится пропуском в ряды полноправных членов цеха. Работник приносит клятву поддерживать цех и соблюдать его устав и становится мастером. После этого он получает право присутствовать на собраниях совета цеха, работать на кого вздумается, брать учеников. Вот таким образом цех уверяется в том, что его мастера действительно знакомы с профессией и не опозорят седин почтенных старейшин.

Просвещение

Города – это еще и центры распространения знаний, образования. Способные дети из всех сословий обучаются началам чтения у приходских священников, и почти каждый ребенок получает религиозные наставления в этих церковно-приходских школах. Там же наиболее развитые дети могут получить основы формальных знаний. При этом, несмотря на труднодоступность книг и их дороговизну (как следствие неоценимого труда переписчиков), некоторые состоятельные горожане имеют в наличии книги, но обычно только религиозного содержания.

XIII век – это век университетов. Значимые города, например Париж или Оксфорд, уже обзавелись такими учебными заведениями. Студенты учатся три года, после чего сдают экзамены. Те, кто благополучно преодолевает эти препятствия, становятся бакалаврами и могут помогать в преподавании профессорам университета. Еще через три года обучения бакалавры становятся магистрами. В большинстве университетов студентами и магистрами могут быть как мужчины, так и женщины. Право, медицина, богословие, история, риторика, логика и арифметика являются обычными предметами изучения в университетах по всей Европе.

Хотя занятия могут проходить в арендованных помещениях и даже в грубо сколоченных сараях, нет большей гордости, чем гордость образованного человека. Студенты и их наставники – члены особого братства, которое сродни гильдии или цеху. Местные студенты образуют землячество и объединенными усилиями встречают пришлых, которых считают соперниками в учебе.

Пока студенты учатся, они отвечают только перед своим магистром, который, в свою очередь, отвечает перед Церковью. Студенты часто щеголяют своей уникальной свободой и даже осмеливаются задирать аристократов, расхаживая при кинжалах и мечах. Репутация студентов как распутников, непочтительных пьяниц и буянов зачастую заслуженна. Неудивительно, что отношения знати и студенчества порой выливаются в стычки.

Деньги

То, что современный человек называет деньгами, будь то монеты, банкноты или что-либо еще, это не что иное как удобство, но отнюдь не крайняя жизненная необходимость. Если деньги вдруг исчезнут с лица земли, многие люди будут рассержены или расстроены из-за этого, но сами основы жизни останутся неиз-

менными. Настоящее богатство измеряется более значимыми вещами.

Основной ценностью Мифической Европы является земля. Она предоставляет еду, одежду и кров. Без этого вы погибнете. В этой связи только сумасшедшие или крайне отчаявшиеся люди решаются продавать свою землю. Для обеспечения каких-то нужд, которые человек не в силах удовлетворить самостоятельно, он обменивает другие ценности (скот, зерно или что-либо еще), которые зависят от того, насколько богата и плодородна его земля. Но у такого обмена есть ограничения: его не всегда можно произвести физически. И тогда в дело вступают деньги – символы обмена, олицетворяющие товар и обозначающие его ценность. Кошель золота проще перевезти из Германии в Италию, чем перегнать стадо коров. Драгоценные металлы практически идеально подошли на роль эквивалента товара: достаточно редкие металлы, они не имеют столь широкого применения в быту как, например, железо, они достаточно прочны, сравнительно легко обрабатываются, и, кроме того, многие считают их красивым материалом.

Монеты в Мифической Европе выполняют ту же роль эквивалента товара. Вместо того, чтобы отдавать за новый кувшин курицу, хозяйка заплатит ремесленнику монетой, и тот будет только доволен, что ему не придется возиться с беспокойной птицей. Преимущество монеты перед другими формами драгоценностей – самородком или драгоценным камнем – очевидно: ценность монеты гораздо проще установить, если, конечно, регулярно имеешь с ними дело.

Учтите, что деньги в средние века – олицетворение Зла. Любое желание получить выгоду должно подавляться в зародыше. Если вы стремитесь получить больше того, что нужно вам для выживания, вы совершаете смертный грех. Ссуда денег для личной выгоды является ростовщичеством и осуждается Церковью, хотя идут споры о том, какой уровень выгоды считать греховным. Но, так или иначе, чтобы избежать проклятия, купцы-христиане оставляют ростовщичество и многие другие коммерческие предприятия сомнительного или однозначно греховного характера на долю тех, кто уже проклят – иудеев, сарацин и итальянских банкиров.

Монеты

Многие крестьяне в Мифической Европе могут прожить жизнь и не увидеть ни одной монеты. Те, кто имеет дело с бедняками, зачастую вынужден в обмен на необходимые товары предлагать или принимать другие вещи или услуги. Учреждения, которые регулярно обслуживают путников – постоялые дворы, трактиры и т.д., производят прием монеты у населения, поскольку их услуги и товары обычно достаточно высоко ценятся, чтобы какой-то натуральный обмен мог заменить звонкую монету. В городах монета – обычное дело, и каждый город имеет хотя бы одного купца, который возьмет на себя, при необходимости, обязанности менялы.

В отличие от современных валют, средневековые монеты не говорили за себя о своей ценности. Каждая монета – это кружок драгоценного металла с гербом или знаком дворянина или священника, который эту монету отчеканил. Есть там и метка, говорящая о весе монеты и о чистоте золота, пошедшего на нее. Герб или другой причудливый знак должен защитить монету от подделывания и предлагает состояние и честь владельца герба в качестве гарантий подлинности монеты.

Чеканка собственной монеты входит в число главных интересов любого лорда. Если его монеты приживутся, стабилизируется экономическая и финансовая ситуация в регионе, поскольку правитель знает точную ценность этих монет. Да и имя дворянина многое значит. Люди с большей охотой принимают монеты короля Франции, чем графа Тулузского.

Бумажные деньги

В средние века существует уже и некоторое подобие бумажных денег – векселя. Дворянин или землевладелец может выдать банковскому дому или другому лицу расписку о сумме долга, скрепив ее своей подписью и – если таковая имеется – печатью. Теперь представитель банка, купец или иной заимодавец может преспокойно отправляться из Леванта в родной для дворянина Париж, и там, по предъявлении векселя родственники или приказчики должника погашают вексель.

Иногда, для большей весомости, вексель снабжается подписью-поручительством, которое обеспечивает дополнительные гарантии заимодавцу, поскольку поручителями обычно выступают состоятельные и влиятельные особы. В теории, их подпись подтверждает честность должника; на практике они становятся главными ответчиками, если должник окажется несостоятельным и не сможет погасить вексель. Тогда кредиторы начнут осаждать казначеев поручителя. Очевидно, что наилучшими поручителями считаются архиепископы и монархи.

Орден Гермеса

Корни средневекового волшебства уходят в древнюю историю, в долину Нила, в Месопотамию, но преемственность этой традиции была нарушена с падением Рима. В последовавший период хаоса и насилия люди, занимавшиеся этим древним искусством, оказались разбросаны по миру и пытались выжить в одиночестве и страхе. Создание Ордена Гермеса в VIII веке возвестило о приближении времени умиротворения, просвещения, преумножения и сохранения магической мудрости.

Первый Трибунал

Два мага были основными действующими лицами в деле создания Ордена Гермеса. Первым был Николай, прозванный Благоустом, открывший способ создания простого магического щита, который защищал от за-

клинаний (называемый теперь аурой сопротивления). В то же время немало времени он уделял работе над универсальной теорией магии. Аура сопротивления позволила бы магам встречаться без боязни подвергнуться атакам друг друга, а универсальная теория стала бы основанием для их совместной работы.

Чародейка Трианома, ученица Благоуста, нашла применение ауре сопротивления. Ее защита позволила ей обойти всю Европу и разыскать нескольких магов, приверженцев старых традиций. Она была прирожденным дипломатом и смогла убедить своих новых знакомых в тех благотворных изменениях, которые повлечет за собой создание единой структуры – Ордена магов. Волшебникам гарантировалась бы личная свобода, а Орден обеспечивал бы сохранение мира между магами. Общая теория магии позволила бы им делиться друг с другом знаниями и результатами поисков и открытий. Трианома уговорила ряд магов нанести визит Благоусту и поделиться с ним знаниями. От друидов, например, Благоуст научился моментальному созданию заклинаний, и это умение с течением времени развилось в произвольное колдовство. Из остатков римского культа Меркурия, который достигал грандиозных магических эффектов долгими ритуалами со множеством участников, были извлечены основные принципы форматной и ритуальной магии. На базе этих и других знаний Благоуст и разработал теорию волшебства широкого применения, в настоящий момент известную как Герметическая Теория.

Пока Благоуст объединял знания магов, Трианома объединяла волшебников политическими средствами. Она собрала вместе двенадцать магов, изъявивших желание организовать Орден. Они постигли суть ауры сопротивления и научились ее применять, познакомились с положениями теории Благоуста, разработали Кодекс и назвали Орден именем греческого бога магии, культ которого предшествовал, по имевшимся у магов сведениям, культу Меркурия. В 767 году в Черном Лесу двенадцать магов поклялись соблюдать Кодекс Гермеса, и Орден был основан.

Поскольку маги теперь могли работать вместе и делиться приобретенными знаниями, они достаточно быстро развили свои возможности. Они осознали, что с той магической мощью, которая находится в их распоряжении, единственным смертным, которых им нужно опасаться – это другие маги. И тогда они стали искать по миру других волшебников, привлекать их новыми знаниями, склонять их к произнесению клятвы и вступлению в одно из Братств Ордена.

Братства

Члены Ордена Гермеса разделяются на двенадцать Братств. Каждое Братство, названное по имени его основателя, – некий мистический род, который может проследить свою историю вплоть до основания (кроме Экс Мискелланья). Братство, несмотря на вполне "мужскую" окраску этого слова, связывает магов обоего пола. Членство в конкретном Братстве обычно переходит от наставника к ученику, хотя в некоторых Братствах членство предлагают и посторонним магам, отвечающим определенным критериям. Каждое Братство вкратце описано в главе "Персонажи" на стр. 27

Постижение сути двенадцати Братств – фундамент для постижения Ордена Гермеса, поскольку каждое Братство имеет свои традиции, организацию и особенности мага. Хотя Братства и не являются монолитными структурами, их влияние на формирование предрассудков, мировоззрения, стремлений их членов неоспоримо. После родной коллегии Братство – объект самой искренней преданности мага.

Кризисы Ордена Гермеса

Преобладание Тремере

В IX веке Братство Тремере путем искусного применения магических поединков и политических интриг почти полностью подмяло под себя весь Орден. Оно держало под контролем несколько трибуналов и продолжало набирать силу. Сам Тремере, который был еще жив и направлял эту активность по подчинению Ордена одной силе, был остановлен группой неизвестных магов, которые повредили разум главных помощников Тремере. Никто не знает, кто ответственен за "Разлучение", как было названо это нападение. После этого случая маги стали более осмотрительны в политических делах и более рьяно принялись осваивать приемы магического поединка.

Разложение Братства Титала

X век близился к завершению, когда обнаружилось, что глава и несколько других лидеров Братства Титала – сатанисты. Они уже начали кампанию по искушению магов других домов. Страх и поспешные обвинения привели к тому, что всех лидеров Братства посадили в заточение, пытали и казнили. Такая связь с Преисподней, установленная могущественными магами Титала, способствовала росту страхов и взаимной подозрительности в Ордене, когда всюду мерещились дьявольские отродья. Некоторые считают это событие предзнаменованием Войны Раскола.

Война Раскола

Сразу после начала нового тысячелетия внутри Ордена вспыхнул открытый конфликт, долгая череда стычек, битв и убийств, прославившаяся под названием Войны Раскола.

Некоторые Братства и маги хотели ограничить взаимодействие между Братствами, чтобы разложение одного не спровоцировало бы падение остальных. Основной причиной этой паранойи, несомненно, была история с Титалом. Но и возникшие стычки, начавшиеся интриги, вышедшее из-под контроля соперничество магов способствовало нагнетанию атмосферы всеобщего недоверия. Разные мнения со временем вылились в Войны Магов и разбойничьи вылазки.

Общее замешательство привело к конфликту: и ожила старая вражда. Ни одно Братство не задерживалось подолгу на одной стороне противоборствующих сил, и сражение не затихало. Некоторым Братствам удалось выбраться из войны, а другие, наоборот, увеличили активность для полного уничтожения врага или для достижения каких-то своих целей среди всеобщего хаоса. Квезиторы утратили свой авторитет, поскольку маги перестали прислушиваться к голосу разума. Многим казалось, что Орден на грани гибели.

Тогда Братство Тремере объявило войну Братству Дидне Последнее было основано выходцами из среды друидов, и его члены всегда держались отчужденно от других домов и им не доверяли. Старейшина Тремере Церцист призвал на помощь Братство Фламбо для изгнания из Ордена последователей друидов вместе с их экзотическими традициями. Фламбийцы с рвением поднялись на битву. Поддержали Тремере и Квезиторы, увидевшие шанс восстановить свое положение. Они во всеуслышание объявили Братство Дидне лишенным прав и исключенным из Ордена. Большинство других Братств отошло в сторону, но многие отдельные маги, желавшие поживиться военными трофеями, подключились к нападению.

Братство Дидне было полностью уничтожено, но его лидеры так и не были найдены. Маги той поры надеялись, что их дальнобойные заклинания убили главных злодеев, но многие подозревали, что лидеры Дидне скрылись в лесах нечисти. Если это так, Дидне может возродиться, и вряд ли возвращение этого Братства в Орден будет мирным.

Когда Братство Дидне было уничтожено, закончилась и Война Раскола. Квезиторы настояли на мирном разрешении всех оставшихся конфликтов, да и большинство магов не желало больше участвовать в бойне.

Герметический Кодекс

Все маги клянутся соблюдать Кодекс Гермеса так же, как и Благоуст в своей первой клятве. Все традиции, законы и правила Ордена берут свои начала в Кодексе. Наказание за нарушение Кодекса прописано в нем самом – смерть, но в последнее время маги соглашаются смягчить наказание, особенно если нарушитель преступил ограничения, поставленные Частным Кодексом, а не основным. Так или иначе, если преступление должно быть наказано смертью, провозглашается Поход Магов. После этого преступник более не находится под защитой кодекса, а членам Ордена не просто позволяется, а вменяется в обязанность найти и убить преступника. Участники уничтожения мага вольны присваивать любое его имущество, поэтому недостатка в добровольных судебных исполнителях обычно не бывает.

Клятва

Герметическая Клятва, которая легла в основу Кодекса, была произнесена впервые Благоустом, и теперь его имя всегда вписывается в текст Клятвы при ее переписывании. Существует небольшое отличие между текстом клятвы для магов Братства Благоуста и для магов других домов. Это различие отмечено в тексте клятвы.

Частный Кодекс

Частный Кодекс собрал постановления, введенные в действие советом магов с начала существования Ордена. Законов и правил в Частном Кодексе много, и, по большей части, все они имеют важное значение для магов. Эти законы приводят прецеденты права, и на их основе коллегии и трибуналы могут судить, как должно поступать в том или ином случае. Здесь разъясняются вопросы о питомцах, учениках, формировании коллегий, взаимоотношениях магов и

Герметическая Клятва

Я, Благоуст, здесь и сейчас клянусь в своей вечной преданности Ордену Гермеса и его членам.

Я не лишу и не попытаюсь лишить ни одного члена Ордена его магической силы. Я не убью и не попытаюсь убить ни одного члена Ордена, кроме как в ходе справедливо начатой и объявленной Войны Магов. Я понимаю, что Война Магов есть открытый конфликт между двумя магами, которые могут убить друг друга, не нарушая этой клятвы, и что если я буду убит в Войне Магов, никакого возмездия не падет на убившего меня.

Я буду подчиняться решениям, принятым честным голосованием в Трибунале. Я буду иметь один голос в трибунале, и я буду использовать его рассудительно. Я признаю и уважаю равенство голосов всех других участников трибунала.

Я не подвергну опасности Орден своими действиями. И не вмешаюсь я в дела мирян, дабы не навлечь гибели на головы моих коллег. Я не буду иметь дел с демонами, чтобы не погибли моя душа и души моих коллег. Я не буду досаждать нечисти, чтобы месть их не настигла моих коллег.

Я не буду использовать магию для слежения за членами Ордена Гермеса и не стану применять ее для вмешательства в их дела.

Я буду обучать учеников, которые присягнут этому Кодексу, и если кто-нибудь из них повернется против Ордена и моих коллег, я буду первым, кто низвергнет отступника и представит его правосудию. Ни один мой ученик не будет назван магом, пока не поклянется соблюдать Кодекс.

(Здесь последователи Благоуста говорят: "Я буду преумножать знания Ордена и делиться с его членами всем, что я найду в моем поиске мудрости и могущества". Прочие маги говорят: "Я признаю за Благоустом право забрать моего ученика, если он найдет моего ученика ценным для него в его деятельности". Частный Кодекс расширяет право Благоуста призывать учеников стать его последователями.)

Я требую, чтобы, если я нарушу эту клятву, меня изгнали из Ордена. Если меня изгонят из Ордена, я прошу моих коллег найти меня и убить меня, чтобы жизнь моя не продолжалась в упадке и безвестности.

Враги Ордена – мои враги. Друзья Ордена – мои друзья. Союзники Ордена – мои союзники. Мы работаем вместе на общее благо Ордена Гермеса.

Горе тем, кто попытается ввести меня в искушение нарушить эту клятву, и горе мне, если я поддамся искушению.

светской власти, о развязывании Войны Магов и о многом другом.

Война Магов

Кодекс позволяет двум магам решить конфликт между собой с помощью силы на определенных условиях. Когда такие условия соблюдены, маги могут временно выйти из-под юрисдикции Кодекса для разрешения противоречия. Маг начинает войну с послания официального объявления войны сопернику. Послание должно дойти до адресата не позднее очередного полнолуния. Военные действия начинаются при восхождении следующей полной луны и должны продлиться до очередного полнолуния.

Неправедное или слишком частое объявление Войны Магов не находит одобрения у большинства уравновешенных и здравомыслящих волшебников. А те, кто, невзирая на всеобщее осуждение, продолжает втягивать в боевые действия магов по любому поводу, могут оказаться целью очередного Похода Магов.

Трибуналы

Изначально термин "Трибунал" относился только к собранию магов, которое теперь известно как Великий Трибунал, к первому и основополагающему Трибуналу Ордена. Теперь это название относится к каждому из тринадцати отдельных официально признанных и регулярно заседающих советов магов Ордена и к территориям, на которые распространяется влияние этих советов. Трибуналы собираются каждые семь лет, проясняя отношения между коллегиями конкретной географической области и между магами, а также разрешая другие насущные проблемы.

География Трибуналов

Ирландский Трибунал включает в себя Ирландию и близлежащие острова. Это небольшое собрание магов на окраине христианского мира. Земля там первобытна и насыщена магией. Большинство магов живут в изоляции от мирного населения. Из-за небольших территорий трибунала многие его маги вовлечены в решение политических вопросов совета.

Лох-Легленский Трибунал объединяет магов Шотландии и северных островов. Эта земля так же преисполнена мистики и магии, как Ирландия, и отличается от прочих трибуналов тем, что местное население относится к магам со значительно большей терпимостью и даже лояльностью. Большинство здешних магов происходят из Дома Экс Мискелланья.

Стоунхенджский Трибунал отвечает за коллегии Англии и Уэльса. Главная резиденция Братства Экс Мискелланья, Кад-Хаду, находится на территории этого Трибунала. Стоунхендж плохо организован отчасти потому, что многие маги уже живут как отшельники, а другие переходят на положение изгоев по мере того, как крестьяне осваивают новые земли и вторгаются в магические области, лишая магов возможности жить в уединении.

Иберийский Трибунал – это Пиренейский полуостров со всеми его коллегиями, включая и те, что находятся на землях мавров. Политика Иберийского Трибунала во многом связана с Реконкистой, хотя действия магов нельзя назвать согласованными. По меньшей мере две коллегии поддерживают мавров в их сопротивлении натиску христиан. Хотя конфликт всеобщий, коллегии одинаково рьяно постигают оккультные знания мусульманских ученых и прибирают мирские ценности захваченных арабских городов.

Нормандский Трибунал объединяет коллегии Франции, в том числе магов Бургундии и Нидерландов. Здесь располагается Фудар, верховная резиденция Братства Титал. Поскольку земли здешние становятся все более людными, да и Власть Церкви усиливается, коллегии трибунала становятся все более замкнутыми и потаенными. С каждым годом жить в отдалении от обычных людей становится все труднее.

Провансальский Трибунал включает Лангедок, в том числе Гасконь и пиренейские районы. Резиденция Братства Фламбо – Вальнегра – находится в этих землях. Провансальский трибунал – центр культурной и, вероятно, политической жизни Ордена. Здесь активно действуют маги Братства Йербитон, поэтому отношения со светской властью весьма неплохие. На территории этого трибунала находятся многие старые и могущественные коллегии.

Рейнский Трибунал состоит из земель Священной Римской империи к северу от Альп – Германии и Рейнской долины. Здесь расположены резиденции Братств Благоуста – Даренмар, Бьёрнара – Кринтера и Мериниты – Иренциллия. Раньше Трибунал был центром Ордена, но с течением времени он не смог более выполнять функций главенствующего дома из-за возросшей плотности населения и вынужденного снижения активности. Некоторые маги начали активно ввязываться в политику Империи, к большому неудовольствию Квезиторов.

Альпийский Трибунал распространяет свое влияние на регион вокруг Альп, включая Баварию. Здесь располагается верховная резиденция Братства Йербитона – Вальнастиум, и Братства Криамона – Пещера Пляшущих Теней. Старые коллегии этого Трибунала строго сохраняют status quo, препятствуя созданию новых коллегий в регионе. Это обеспечивает Трибуналу мир и стабильность.

Римский Трибунал – южная часть Священной Римской империи, Папские области, Неаполитанское королевство, Сицилия, Сардиния, Корсика; одна коллегия расположена даже в Северной Африке. Резиденции Братств Меркере – Арго, Гверника – Магвиль и Вердиция – Верди, находятся на территории этого Трибунала. Здесь маги вовлечены в мирские проблемы гораздо больше, чем где-либо еще. Они живут в городах, интригуют, вступают в союзы с аристократами, продают магические товары смертным. Большинство членов Ордена здесь довольно космополитичны, они проводят много времени в больших городах. Некоторые не принадлежат к коллегиям, некоторые только прикрываются именем какой-то коллегии. Отношения между магами и коллегиями представляют кошмарное нагромождение многоходовых политических махинаций.

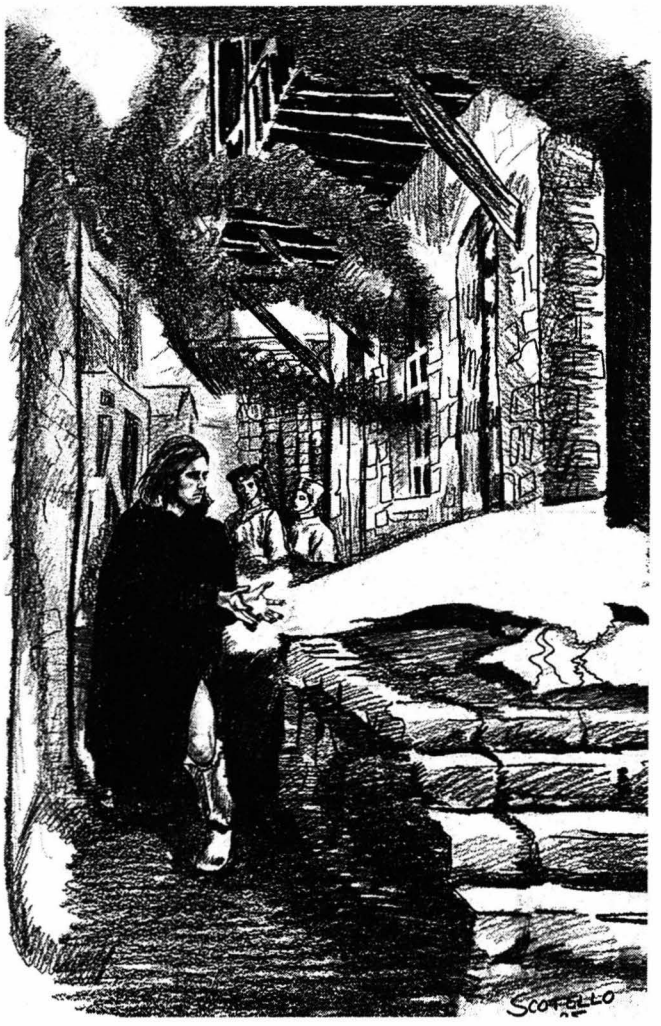
Фиванский Трибунал охватывает Византийскую империю, то есть Грецию, Малую Азию, острова Эгейского моря. Трибунал включает и сам Константинополь – одна коллегия даже находится в его стенах. Греческие

земли, хоть и утратили былую славу века назад, все еще могут поделиться своей немалой магической силой с живущими здесь волшебниками.

Трансильванский Трибунал – это Болгария, Венгрия и сопредельные территории. Коэрис, верховная резиденция Братства Тремере находится именно в этом трибунале. Эта земля обладает одним из самых больших магических потенциалов благодаря слабости Власти Церкви. Хотя это позволяет трибуналу быстро развиваться, такая ситуация вызывает и появление внешней магической угрозы. Полное политическое преобладание в этом трибунале находится в руках Тремере.

Левантийский Трибунал – это сообщества магов христианской Палестины и некоторые коллегии, разбросанные по Египту, Малой Азии и Сирии. Коллегии этого трибунала смогли обнаружить источники великой мудрости на останках великих цивилизаций древности и в сотрудничестве с мусульманскими учеными и чародеями, живущими в этих краях, глубоко проникли в тайны волшебства.

Новгородский Трибунал – самый восточный трибунал христианского мира. В его состав входят королевство Польское и русские княжества, а также северные племена славян, балтов и угро-финнов. Большие незаселенные пространства и отсутствие конкуренции между герметическими магами из-за магических ресурсов делают эту территорию весьма привлекательной, но ситуация осложняется волшебниками-язычниками и близким монгольским нашествием.



Великий Трибунал

Каждые 33 года три представителя от каждого трибунала встречаются в Даренмаре на Великом Трибунале. Присутствующие обсуждают задачи и проблемы развития Ордена Гермеса в целом. Следующий сбор Великого Трибунала должен произойти в 1228 году. На таких встречах наиболее могущественные маги Ордена определяют общие принципы ведения политики в будущем и разрешают противоречия, возникшие между трибуналами. Происходит весьма серьезная политическая игра, и такие собрания определенно не для слабонервных.

Орден и общество

Кодекс и Частный Кодекс запрещает магам становиться наемниками или вассалами светских правителей. Так Орден избавляется от многих хлопот, связанных с мирскими делами. Тем не менее вопрос о том, как именно маги взаимодействуют с остальным обществом, требует пояснения.

Простолюдины и маги

Отношения между крестьянами и магами просты. Большинство крестьян просто боится волшебников и колдовства. Они подходят к коллегии только на расстояние слышимости или только в случае крайней нужды, когда больше некуда идти. Для большинства магов такая ситуация даже желательна, поскольку никто не отвлекает их от экспериментов какими-то досужими проблемами. С другой стороны, возникают некоторые сложности. При особой пугливости окрестных крестьян довольно непросто найти стражников и работников для коллегии или приобрести провиант. Также это дает крестьянам очевидный объект для обвинений во всех неприятностях от заболеваний и до засухи.

Маги способны преодолеть эти проблемы, налаживая отношения с крестьянами, живущими близ коллегии. В обмен на службу и провиант маги выполняют какие-то магические работы, и такое сотрудничество может развиваться, и если продлится достаточно долго, легко перерастет в дружеские отношения.

Изгнанные из общин простолюдины, которым уже нечего терять, легко идут на контакт с магами, преодолев страх или просто утратив способность его чувствовать. Часто в домах магов находят убежище каторжники; калеки и больные приходят к магам в поисках исцеления, и они часто остаются в коллегиях на правах челяди или стражников.

Церковь и маги

Между магами и представителями Церкви очень сложные отношения. Многие клирики мыслят простыми категориями: "Мы не обязаны терпеть ведьм и колдунов!" Однако есть и такие, кто достаточно образован и рассудителен для того, чтобы осознать отсут-

ствие дьявольского начала в магии Ордена. Часто таких священников можно застать за философскими дискуссиями с магами о таких вещах, которые обычный человек не в состоянии постичь. Конечно, есть маги-христиане. Они принимают участие во всех церковных церемониях и в этом смысле являются союзниками духовенства в противостоянии дьяволу. Многие клирики тем не менее считают, что магия может быть либо от Бога, либо от дьявола, и если маг не изъявляет благочестия и набожности, он должен быть уничтожен как пособник дьявольских сил. Некоторые заходят так далеко, что называют весь Орден сатанинским.

Церковь вовлечена во всевозможные светские дела – Реконкисту, крестовые походы и т.д. Хотя помощь церкви не противоречит Кодексу, большинство магов предпочитают вместо этой поддержки заняться экспериментами и образованием. Конечно, некоторые маги участвуют в Реконкисте или в крестовых походах, к большому удовольствию духовенства. Если маги помогают Церкви, им рады, если маги держатся в стороне, их игнорируют.

Знать и маги

Дворяне часто пытаются получить помощь магов в войнах и интригах, то есть сделать именно то, что под страхом смерти делать запрещено. Часто дворяне устанавливают дружеские отношения с магами или коллегиями и тогда могут рассчитывать на некоторые небольшие услуги магического характера, не идущие вразрез с буквой и духом Кодекса. Такие отношения, тем не менее могут вызвать раздражение у других магов или обычных людей.

Последователи Йербитона, потомки благородных людей, порой сохраняют преданность своему роду и традиционным союзникам, а иногда даже чувствуют себя связанными вассальными клятвами. Некоторые пытаются совместить образ жизни дворянина с образом жизни мага–члена Ордена. Все усилия таких магов встречают сопротивление тех, кто ратует за обособленность Ордена Гермеса от мира. Многие коллегии находятся на землях дворян или в непосредственном соседстве с ними. Обычно маги настроены на создание приятельских отношений с землевладельцами, поскольку разгневанный противник может представлять угрозу даже для могущественной коллегии, и возмездие может быстро развиться в открытую войну. Гораздо чаще маги и дворяне вежливо не замечают друг друга, но есть и договоры о взаимовыручке между коллегией и дворянином, которые заключаются в критические моменты.

Города и маги

В Ордене есть два мнения о городах. Одни маги весьма заинтересованы в них, поскольку в городах они могут общаться с выдающимися мыслителями, приобретать необходимое снаряжение и находить предметы большой стоимости и столь же большой значимости. С другой стороны, магов возмущает та степень мощи Власти Церкви, которая характерна для городов. Кроме того, если маг не доверяет небольшой кучке мирян, как он может поселиться среди такого скопления народа?

Естественно, те, кто не понимает прелестей городской жизни, избегают их, а те, кто не брезгует большими толпами и частыми встречами со священниками, остаются в городах. Многие маги Римского Трибунала в полном составе оставляли коллегии и расходились по городам Италии, где и живут долго и счастливо. Некоторые маги преподают науки в университетах.

Магические предметы

Было время, когда маги могли продавать магические предметы обычным людям без всяких ограничений. Этот период закончился в 1061 году, когда договор между магами установил правила для такой торговли. По условиям договора маг может принимать деньги за услуги мистического содержания только от спутников. Таким образом, спутник стал посредником между магом и обычным человеком. Договор также настаивает на том, что продаже подлежат только предметы с ограниченным сроком применения. Предмет должен потерять силу после ряда применений или какого-то времени использования.

Другие волшебники

В Мифической Европе есть еще много людей, которые используют волшебство в одной или другой его форме, не являясь членами Ордена Гермеса. Это алхимики, изготовители амулетов, дикие маги, предсказатели будущего и многие другие. Их возможности обычно ограничены, а сами эти люди не ищут для себя лучшей доли, чем жизнь в достатке и комфорте.

С другой стороны, некоторые дикие волшебники наделены большими амбициями и часто получают работу у дворян, на которых могут произвести впечатление. Пока они действуют осторожно, Орден Гермеса их не беспокоит. Если же они становятся действительно могущественными и теряют осмотрительность, их приглашают присоединиться к Ордену и оставить свое положение. Тот, кто отвергнет приглашение, может быть уничтожен.

XI. Пять миров

Магия – сверхъестественная основа "Искусства Волшебства", но не единственная сила, господствующая в Мифической Европе. Здесь сосуществуют четыре сверхъестественных мира: Магический, Божественный, Нечистый и Инфернальный. Есть также Мир Земной, который не является сверхъестественным по своей сути. Между ними не так просто выявить связи, потому ни один из Миров нельзя описать как противостоящим остальным четырем. Более того, каждый из Миров оказывает влияние на все остальные.

Все Миры имеют своих собственных обитателей, которым приходится подстраиваться под особенности их мест проживания. Это могут быть огромные крылатые змеи, чудовищные гиганты, озорная нечисть, прославленные ангелы, злокозненные демоны и увертливые оборотни. Поскольку все они получают преимущества своего мира, то ощущают на себе его влияние как внутри, так и вне его пределов.

Понятие "Мир", использующееся в "Искусстве волшебства", может относиться к одной из двух категорий. Пусть контекст будет вашим руководством в решении, что есть что. Мир может относиться к проявлению конкретной сверхъестественной силы. При соприкосновении с Миром Божественного, например, это понятие можно использовать для обозначения предметов, существ и мест, которые считаются святыми. Именно этот аспект чаще всего имеется в виду при использовании понятия "Мир". С другой стороны, это понятие может относиться к вполне определенному месту, являющемуся квинтэссенцией силы. В данной ситуации термин "Мир Божественного" мог бы относиться к Небесам, "Мир Нечисти" – к Аркадии, стране фей, и т.д.

Возможности Миров

Миры существуют и взаимодействуют друг с другом в разных направлениях. Каждый из них располагает конкретными географическими точками, где их преимущества наиболее сильны. О таких областях говорят, что у них есть Аура (часто именуемая Аурой местности), которая может отличаться по интенсивности. Параметр интенсивности варьируется от 1 до 10. Большинство Аур местности имеет показатели от 1 до 5, в то время как наиболее мощные Ауры обладают силой от 6 до 9. Аура с показателем 10, как правило, является переходом в соответствующий мир. Распределение Ауры в данном регионе регулирует зависящую от нее сверхъестественную, волшебную активность. Большинство земель Мифической Европы не имеют сообщений с другим миром, и, следовательно, у них нет Ауры. Это районы мирской, обыденной жизни.

В районах сверхъестественного характера распределение Ауры обычно равномерное, но если энергия случайно сконцентрируется в одном месте, то это приведет к различной ее интенсивности. Иногда подобные условия выливаются в развитие так называемых регионов – районов с чрезвычайно сильной Аурой, существующей в конкретной географической точке (см. "Домены" на стр. 235).

На одно и то же место могут оказывать влияние два Мира. В этом случае побеждает сильнейший: только один Мир способен удерживать свое "правление" в отдельной точке в отдельный момент времени. Перемена в соотношении сил двух Миров порождает области, которые находятся в переходной стадии от одного влияния к другому. Например, деревня, построенная на земле старых владений нечисти: в обычное время это место имеет Божественную Ауру (потому как поселенцы являются верующими людьми). Однако по ночам, когда Власть Церкви убывает, и в дни древних языческих праздников, Аура нечисти становится сильнее, и именно она господствует в этом месте. Любопытно, что иногда лишь отдельные места как, например, погреб на постоялом дворе, ощущают прикосновение иного Мира.

Пересечение

Аура местности затрагивает всю происходящую в данной местности сверхъестественную активность. Взаимодействие, соприкосновения волшебства разных миров маги Ордена Гермеса именуют Пересечением. Приведенный ниже список демонстрирует, как Пересечение влияет на сверхъестественные силы, применяемые в той или иной Ауре. Также обратите внимание на Таблицу взаимодействия миров, которая отражает степень влияния Мира на другие сверхъестественные Миры. Приведенные показатели отражают тот эффект, который Аура оказывает на любые сверхъестественные действия внутри нее.

Аура также определяет число провальных бросков при небрежности сверхъестественного акта во "враждебной" Ауре: на каждый пункт Ауры приходится дополнительный провальный бросок. Используйте ее первоначальный параметр, а не показатели, полученные после присоединения данных из таблицы Пересечения.

Броски на сверхъестественные действия, модифицируемые Аурой:

- **Заклинания:** Для произвольных заклинаний прибавьте модификатор Пересечения до деления.
- **Работа в мастерской:** Прибавляется к работе в мастерской в местах, для которых специально определен параметр Ауры местности.
- **Сопротивление и устойчивость:** Оба параметра видоизменяются Аурой местности.
- **Способности:** Аура влияет на сверхъестественные способности, даруемые исключительными дарованиями, например, Подчинением Взглядом или Ощущением Праведного и Нечестивого. Это не имеет отношения к знаниям.
- **Исследование:** Аура влияет на броски на исследование чистой энергии (см. "Исследование чистой энергии" на стр. 90).
- **Преимущества и чары:** Это относится к преимуществам и чарам, которые действуют автоматически или по желанию (как у нечисти или некоторых зачарованных предметов). Аура изменяет ступень эффекта сверхъестественной силы существа или вещи в большую или меньшую сторону, а также может давать варианты эффекта (по выбору Рассказчика), соответствующие новой ступени. Если ступень сократится до 0, преимущество или чара не действует.
- **Оружие:** Включает в себя любые магически полученные бонусы на первый удар, атаку, парирование и ущерб.
- **Защита:** Так же, как и в случае с оружием, Аура влияет на зачарованные доспехи.

Магический Мир

Магия часто описывается как неуловимая, непостижимая материя, которая струится по миру. Герметические маги называют эту субстанцию энергией. Подобно тому, как можно использовать воду, чтобы запустить мельницу, также можно обратиться к работе энергии, чтобы получить желаемое. Герметические маги – самые активные пользователи чистой энергии, но ее применяют и прочие волшебники, а бессчетное количество созданий существует благодаря ей. Будучи могущественной сама по себе, энергия, однако, является зем-

Таблица Взаимодействия Миров

Используемые преимущества

Тип Ауры	Магические	Божественные	Нечисти	Инфернальные
Магическая	+ Аура	– Аура	+ (1/2 Аура)	– Аура
Божественная	– Аура	+Аура	– (2 x Аура)	– (3 x Аура)
Нечисти	+(1/2 Ауры)	– (2 x Аура)	+ Аура	– (Аура)
Инфернальная	– Аура	– (2 x Аура)	– (2 x Аура)	+ Аура

Например, маг (связанный с миром магии благодаря наличию Дара) использует произвольное заклинание в городе с показателем Божественной Ауры 3. Ему придется вычесть 3 из своего броска. Если бы маг колдовал то же самое заклинание в регионе с Нечистой Аурой 4, то он бы добавил +2 к своему броску.

ной материей и не может оказывать влияние на вещи за пределами Земли. Только божественные создания могут изменять также судьбу бессмертной души.

Необходимо обозначить разницу между энергией-материей и чистой энергией. Материальная энергия вездесуща. Маги могут колдовать заклинания, манипулируя ею. Чистая энергия – это физическое воплощение материальной энергии, заключенной в подходящий предмет. Она часто бывает необходима при использовании магии. Однако чистая энергия требует усилий для того, чтобы ее найти, в то время как материальной энергией можно пользоваться практически повсюду с небольшими ограничениями.

Магическая местность

Под "магической местностью" понимаются такие места, в которых природно собирается и накапливается магическая энергия. Иногда после воздействия мощной магии или смерти могущественного создания местность может приобрести Магическую Ауру, но гораздо чаще ее происхождение остается загадкой. Большинство магических регионов имеют Ауру с показателем от 1 до 5. Он вырастает до 6 в легендарных местах, а Ауры с силой до 10 фактически неизвестны.

Магические места имеют ряд характерных черт. Краски в них кажутся более контрастными, звуки – более острыми, день – ярче, а ночь – мрачнее. Обыватели, проживающие в магической местности, становятся людьми "не от мира сего", а их физический облик и личность искажаются. Магия незаметно проникает в сердце каждого из них, чтобы навсегда его изменить.

Практически все коллегии расположены в магических районах с показателем от 1 до 5. Более насыщенные магией места не просто редки, они опасны для жизни! Их мощная магия сложнее поддается контролю, так что простые жители оказываются изуродованными и непредсказуемыми. Новички часто бывают побеждены неведомой силой, поэтому только самые могущественные коллегии в истории Герметической Традиции селились в подобных местах.

Инфернальный Мир

Инфернальный Мир является воплощением зла и упадка, физического разрушения и морального разложения. В простонародье не используется термин "инфернальный", вместо него говорят "дьявольский", "бесовский" или, чаще, "проклятый", поэтому маги нередко именуют этот Мир "Проклятым Миром".

Если Церковь использует свою божественную мощь для того, чтобы защитить души и поднять их на небеса, то работа сил Дьявола заключается в похищении душ и низвержении их в бездну Преисподней.

Человеческое естество проклято за грехи своих прародителей. После того, как Адам и Ева отведали плод с Древа Познания Добра и Зла, весь мир попал под влияние Сатаны. К счастью, человечество имеет шанс спастись, поскольку его понимание зла настолько же несовершенно, как и знание чистого, добродетельного.

Демоны – это падшие ангелы, которые не могут быть прощены из-за своей натуры. Они полностью постигли божественный порядок и поэтому уже никогда не смогут убедиться в необходимости обрести спасение, даже при появлении новых аргументов или перспектив. Их зависть к месту человечества во Вселенной безгранична, как и их способность к Злу, которое заключается в отрицании всего, что исходит от Бога. В конечном итоге демоны стараются "утяжелить" души смертных багажом грехов. У них есть вечность на исполнение своих замыслов, а человеческая жизнь представляется им коротким мгновением. По этим причинам их планы кажутся смертным туманными.

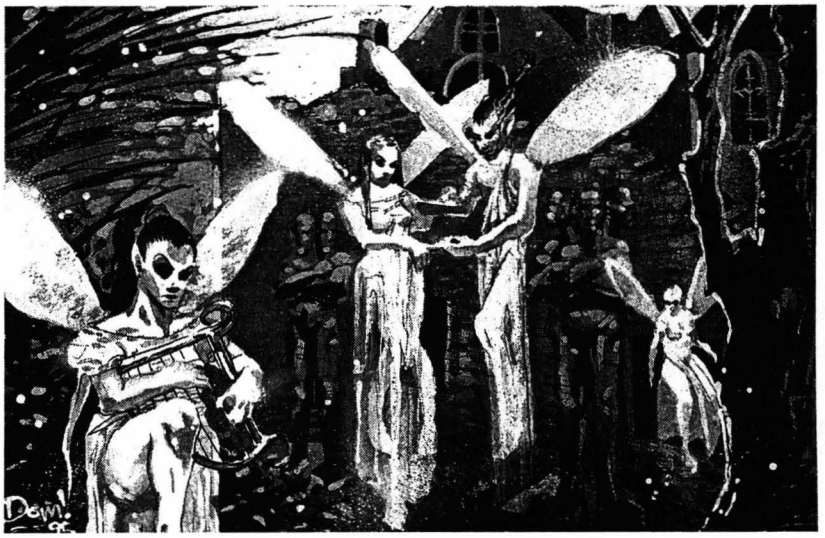
Самыми способными союзниками Преисподней являются сатанисты – люди, продавшие душу дьяволу взамен различных преимуществ и процветания на Земле. Демоны не просто выигрывают, уводя эти души с праведного пути, они еще могут удовлетворить свою страсть к хаосу, разрушениям и страданиям посредством этих людей. Способности, которыми Ад награждает сатанистов, могут включать в себя колдовство и возможность вызова демона для личных целей.

Не удивительно, что Орден Гермеса запретил всякие отношения с дьявольским племенем. Любой его член, уличенный в сатанизме, лишается всех прав и уничтожается. Более того, Церковь налагает суровое наказание на всех, кто подозревается в союзе с дьяволом.

Когда демоны не могут более пробуждать интерес к сатанизму, они взращивают в человеческом обществе другой порок – язычество. Таким образом Сатана пытается завести в тупик Церковь, потому как языческое поклонение слишком разобщено и не относится к единственному божеству. Более мрачные и кровавые формы язычества могут быть полезны Аду, если они могут управляться инфернальными силами. Понятно, почему Церковь рассматривает язычество как проявление сатанизма.

Ад близок к миру людей Мифической Европы. Демоны топчут урожай, вызывают боль в спине, заставляют выть ветер и

манипулируют эмоциями. Некоторые теологи предполагают, что "невозможно сбросить песчинку с крыши дома, не попав в невидимого демона, замышляющего недоброе".



Проклятая местность

Инфернальные территории – одно из самых отвратительных мест в мире. Растения там уродливые, низкие и скрюченные, упадок и смрад царят повсюду. Хищные животные убивают своих сородичей не в целях выживания, а ради забавы и боли. Множество связанных с землей демонов и сатанистов предпочитают оставаться в подобных местах. Их выбор падает на эти земли, если они намереваются воздвигнуть храм Сатаны или ищут место для шабаша ведьм, а также для вызова демонов. Таблица Проклятая Местность дает представление о мощи Инфернальной Ауры в различных местах.

Все путешествующие в инфернальных землях или рядом с ними оказываются в скверном настроении. Бродяги и бандиты, орудующие на близлежащих дорогах, действуют в особо жестокой манере – сказывается эффект избыточного демонического влияния. Затянувшиеся раны, особенно те, что были получены вследствие злого умысла, открываются снова. Конфликты и старые счеты вновь напоминают о себе, и вражда может возникнуть снова. Использование герметической магии в этих регионах неизбежно сталкивается с инфернальным противодействием.

Нечистый Мир

Нечисть – существа, связанные с природой. В основном известны представители нечисти лесов, пещер, озер, гор и океанов, т.е. всех первобытных, неосвоенных районов. Но кое-кто из нечистой силы устраивает жилища в мире людей: в полях, на дорогах, в амбарах, в городских канавах и даже в церкви (хотя священники упорно отрицают это). Нечисть также приобретает черты своих мест обитания.

Мир нечисти столь же разнообразен и странен, как его жители, и так же, как и все, что касается нечисти, его внешность обманчива. После наступления темноты груда золота окажется ничем иным, как кипой прошлогодней листвы, в то время как неприметный листок дуба может содержать в себе куда больше магии, чем зачарованный посох самого могущественного волшебника.

В Нечистом Мире присутствуют элементы света и тьмы, отражая, к примеру, западноевропейское деление нечистой силы на Благой и Неблагий Дворы. Будучи разной по своей природе, темная и светлая нечисть не обязательно противостоит друг другу: один тип нечисти может управлять местностью днем, а другой – ночью. Более того, сам Нечистый Мир может в особых случаях царствовать над другим Миром. В определенные ночи почти все представители дикой природы и даже Власти Церкви попадают под влияние нечисти. В это время нечистая сила покидает свои леса и норы и выходит под открытое небо. Как правило, только самые могущественные из них способны полностью покинуть свой Мир, но в эти ночи нечисть можно встретить повсюду, и потому наиболее разумные люди остаются в эти ночи дома, запершись на все замки.

Нечистые места

Нечистые места могут включать в себя древние языческие земли, где возникли легенды о царях нечистой силы, или скрытые от взоров поляны глухих чащ. В таких местах может

Таблица Регионов инфернальной силы

Регион	Аура
Место, где свершилось демоническое зло	1
Место встречи сатанистов	2
Место поклонения Сатане	3
Главная церковь Сатаны	5
Инфернальный регион, где встречаются демоны	8
Врата в Преисподнюю	10

Таблица Регионов нечистой силы

Регион	Аура
Окраина дикой местности нечисти	1
Лес нечисти	2
Важные места в лесу нечисти	3
"Сердце" леса нечисти	5
Окраины Волшебной страны	8
Волшебная страна	10

быть немного обитателей, каждый из которых будет достаточно могущественен. С другой стороны, они могут служить домом несчетному количеству нечисти, не обладающей значительными преимуществами сами по себе, но чья численность придает им силу, достаточную для того, чтобы их уважали и избегали по возможности.

Регионы с низким показателем Ауры обычно населены нечистью, которая частенько бывает раздражительной, но также и полезной; такие нечистые твари практически никогда не бывают способными на убийство. Довольно обычно поэтому, что смертные распространяют свое влияние в этих регионах. С другой стороны, Аура, особенно в сельских и диких местностях, бывает настолько сильна, что населяющие эти области представители нечисти могут по собственному желанию сделаться выше церковного шпиля или сотрясти землю одним словом.

Сами области Нечистой Ауры, как и их непостоянные жители, имеют много форм. В них могут, например, быть говорящие деревья и совы, странные огни по ночам и неземные глаза, выглядывающие из темноты. Аура может преодолеть физическую привязку к месту обитания в зависимости от того, как далеко забрел его обитатель, или улучшить его преимущества. Приведенная ниже таблица дает представление о типичных значениях Нечистой Ауры.

Несмотря на опасность, маги иногда отваживаются зайти в места обитания нечисти в поисках магической силы. Там есть места, богатые чистой энергией – достаточный повод, чтобы бросить вызов всем трудностям, особенно для волшебника, отлученного от магического источника.

Волшебная страна

По традиционным представлениям, где-то на земле или под землей существуют большие сказочные царства, которые населены и управляются нечистой силой. У некоторых народов мифическая страна нечистой силы именуется Аркадией, но это только одно из ее многочисленных названий. Нечистая Аура с параметром 10 вполне может быть прямым входом в Волшебную страну. Это удивительное место, гораздо более красивое, чем Земной Мир, и гораздо более причудливое. Солнечный свет здесь никогда не жжет и не ослепляет, а деревья никогда не теряют листвы и не болеют – в этой стране все совершенно. Однако совершенство не обязательно означает красоту: на равных там сосуществуют совершенное зло, совершенная ненависть и совершенное безразличие.

В Волшебной стране почти нигде не ступала нога человека. Там нет расчищенных участков, поваленных деревьев или крестьянских полей. Величественные и забытые создания, а также лани, волки, боровы и медведи бродят по девственным дубовым рощам, защищенные могущественными духами животных. Большинство представителей нечистой силы легко пользуется волшебством в местах своего обитания, по большей части тем, что относят к волшебству очарования.

Подобно воображаемому государству, страна нечисти остается непостижимой для тех смертных, которые посетили ее. Там не всегда логична связь между причиной и следствием и очень легко потерять ориентиры, особенно если нечисть, развлекаясь, использует свою чарующую магию для того, чтобы окончательно сбить с толку гостя. И только маги Братства Мериниты утверждают, что Волшебная страна – не хаотическое место и имеет свои очевидные правила. Тем не менее лучше оставить ее для нечисти и тех глупцов, которые отваживаются отправиться туда.

Таблица Регионов божественной силы

Регион	Аура
Сельский христианский район	1
Поселок	2
Город	3
Освященное место	3–5
Маленькая церковь	5
Большой храм	6
Кафедральный собор	8
Место святого мученичества	10

Божественный Мир

Божественный Мир является проявлением сверхъестественной силы Господа, Его Церкви и всех тех, кто верит в Его существование. Церковь рассматривает все Ауры, кроме божественной, как зло, связанное с силами Ада. Маги конечно же, просят исключить их из этого списка. Церковь и Орден Гермеса часто ссорятся из-за разных точек зрения на эту проблему. Несмотря на различные мнения, нельзя не признать того, что Мир Божественного оказывает влияние на остальные Миры, включая и Магический Мир. Божественная Аура

ограничивает эффективность герметической магии, а божественные чудеса демонстрируют те способности, которых не добиться чарами и заклинаниями.

В своем худшем обличье, которое явственно проступает в этот период в стихах трубадуров и вагантов, в фольклоре разочарованных крестьян, Церковь является подавляющей силой, направленной против свободомыслия, независимости и недовольства. В лучшем из обличий, отраженном в теологических трактатах и проповедях, Власть Церкви позволяет человеческой душе выразить всю свою красоту. Церковь в эти года не только провоцировала кровавые крестовые походы, но и явилась причиной создания самой восхитительной музыки, вдохновенного искусства и глубокой философии.

Сила Церкви и те ограничения, которые она наложила на Орден Гермеса, привели к тому, что многие маги начали презирать все божественное. Действительно, людям, способным вызвать ураган и породить землетрясение, трудно поклоняться Высшей силе. Тем не менее небольшое количество магов все же исповедуют христианство и остаются набожными. Есть даже такие, которые обладают тем, что Орден называет "Истинной Верой". Христианские маги ведут самую противоречивую жизнь, постоянно пытаясь примирить две исключающие друг друга системы ценностей.

Области Церковной Власти

Власть Церкви практически вездесуща, и в основном это единственная сверхъестественная сила, с которой сталкивается обыватель. Она воздействует на магов и их учеников, входящих в деревню, село или город, где существует место поклонения божественному, и предписывает определенное поведение священнику и всем верующим. Мощь Божественной Ауры зависит от набожности прихожан и праведности клира в конкретном регионе. Относительные свойства Божественной Ауры отражены в Таблице Регионов Божественной Силы.

Несмотря на то, что Божественная Аура обычно неизменна в районах, населенных верующими, ее сила может различаться. По воскресеньям и в праздничные дни Власть Церкви возрастает, а ночью и в дни страстей и скорби убывает. Также Власть Церкви наиболее сильна в тех местах и предметах, которые напрямую относятся к культу. Люди, места и вещи, благословленные священником, несут в себе Божественную Ауру, но она слишком хрупка и исчезает, появившись однажды в мире смертных. Божественная Аура, перенесенная каким-то образом в другой мир, также поглощается противоборствующей Аурой.

Вступление во владения могущественной Божественной Ауры вызывает определенные чувственные ассоциации. Обычные люди часто испытывают приятный трепет и бессознательное благоговение, набожные люди умиротворены, а остальные, омраченные печатью греха, чувствуют страх и вину. Маги и прочие существа с магическим Даром ощущают присутствие силы, их Дар испытывает колебания, как огонь на ветру. Аура с меньшей силой может вызывать умеренное раздражение у подобных представителей магического ремесла, например, головокружение, неприятное возбуждение и чувство физического дискомфорта.

Истинная Вера

Те, кто окончательно порвал со своим мирским существованием и начал вести благочестивый образ жизни, получают некоторые возможности от Истинной Веры. Истинная Вера измеряется в особых пунктах Веры, количество которых отражает богоугодность поступков человека.

Персонажи, обладающие Истинной Верой, начинают сагу с одним пунктом Веры, другие могут получить его за выполнение, по крайней мере, раз в год, обета самозабвенной службы Господу. Это действенно только тогда, когда их мотивы чисты, те же кто преследует цель добиться признания, почета и силы, не получают пунктов Веры. Также персонаж может получить их за чрезвычайную набожность, но потеряет их, если хоть немного свернет с пути истинного. Люди, обладающие даже одним пунктом истинной веры, крайне редки, а те, кто имеет 5 и более, действительно святы и вполне могут быть канонизированы после смерти. Эти люди обычно носят священнический сан, хотя среди них оказываются и особо почитаемые миряне. Большинство из тех, кто обладает значительным количеством пунктов Веры, получают их в старости.

Истинная вера защищает от всех проявлений сверхъестественных сил. Каждый раз, когда на персонажа воздействует волшебство, доброе или злое, необходимо сделать простой бросок. Если результат равен или ниже количества пунктов Веры персонажа, то волшебство на него не подействует, и он станет невосприимчивым к нему на протяжении всей встречи с неприятелем (например, в течение всего сражения, если вредоносная магия должна была подействовать на него в бою).

Некоторые святые реликвии (обычно именуемые мощами) несут в себе пункты Истинной Веры. Персонаж, обладающий пунктами Веры, может суммировать их со своими собственными пунктами Веры при воздействии на него волшебного эффекта. Более того, эти реликвии могут защитить верующего, не обладающего собственными пунктами Истинной Веры. Сила реликвий действует на того, кто владеет ими, подобно Истинной Вере.

Чудеса

Чудеса являются проявлением божественной воли на Земле. Они происходят благодаря внеземной силе, поэтому ни смертное, ни инфернальное существо не в силах остановить чудо. Так же не существует и бросков на сопротивление их магии. Чудеса – относительно частые явления в жизни святых, но для всех остальных это чрезвычайно редкие события.

Очень трудно заранее подготовиться к чуду: лишь Создатель решает, послать его на землю или нет, и повлиять на божественное решение практически невозможно. Чудо может свершиться при условии, что человек очень набожен, действует в согласии с Божьей Волей или при ее помощи, если он горячо и самозабвенно молился о сотворении чуда, и, наконец, если это соответствует контексту повествования.

В большинстве случаев просьба о чуде отвергается. Это случается тогда, когда проситель не был искренен или требуемое им чудо вызвало бы много трудностей, хотя иногда просьба отвергается с целью проверить глубину веры человека. Если же просьба о чуде слишком меркантильна или эгоистична, то она может привлечь внимание демона, готового заключить соответствующую сделку.

Чудо очень часто совершается в неуловимой или ненавязчивой манере, как, например, необъяснимое желание поехать вдруг на проверку чего-либо и выявить вследствие этого скрытую угрозу. Несравнимо реже чудо происходит в виде впечатляющего спектакля: расходятся облака, и ангел спускается с Небес, чтобы спасти человека от опасности. Хотя это событие будет, вне всякого сомнения, незабываемым происшествием в жизни всей коллегии.

Единственным и неоспоримым судьей того, где и когда произойдет чудо, является рассказчик. Однако помните, что чудо не может стать ординарным событием, потому что это уменьшает его воздействие, обязанное быть воистину великолепным.

Земной мир

Земной Мир служит воплощением всего обыденного и смертного. В целом районы, не занятые другими мирами, рассматриваются как Земной Мир и состоят из обычных людей и мест. Земной Мир не имеет параметра Ауры, точнее он вооб-

ще не имеет Ауры, и все сверхъестественные события и заклинания в нем проявляются без помех.

Мирское общество – общество повседневной жизни Мифической Европы, включающее в себя крестьян, ремесленников и знать. Все эти люди, не будучи сверхъестественными по своей природе, относятся к Земному Миру. Тем не менее распространение веры в Единого Бога и тот факт, что большинство поселений находится в пределах Власти Церкви, означают, что обыватели имеют какое-то отношение и к Божественному Миру. Только отшельники и те, кто не является христианином, могут рассматриваться как подлинная составная часть Земного Мира.

Домены сверхъестественных сил

Внутри сверхъестественного региона случайным образом могут возникнуть особые типы Ауры. Они существуют внутри местности, уже имеющей Ауру, или сами по себе, и могут иметь Ауру любого Мира. Подобные земли называются в Герметической Традиции "доменами", то есть владениями. Не в пример прочим Аурам, домены формируют уникальный, самодостаточный мир.

Домены обладают Аурой с показателем от 1 до 10 , воздействующей на сверхъестественные преимущества также, как и все прочие Ауры. Единственным отличием механики является то, что использование любой энергии, кроме магической, в доменах крайне опасно – в случае небрежности число провальных бросков удваивается.

Домены состоят из нескольких слоев Ауры, расположенных один над другим, по мере возрастания интенсивности. Самый низкий слой граничит с Земным Миром. Для того чтобы проиллюстрировать этот феномен, вообразите линии возвышенностей на топографической карте. Каждая такая линия похожа на расположение слоев Ауры в регионе. Земной же Мир подобен равнине у подножия холмов. И так же, как линии на карте сменяются все чаще на пути к вершине, так и слои высокой концентрации Ауры занимают меньшее пространство по сравнению с нижней ее частью. Несмотря на то, что каждый слой Ауры домена состоит из различных сверхъестественных измерений, все они сосуществуют в единой локации Земного мира. Иллюстрация слева демонстрирует это графически.

Ничто не может отличить домены от других Аур, пока не будет осознан тот факт, что в одном и том же месте существуют разные реальности. Слой домена, наиболее восприимчивого к своему миру, имеет высокий параметр Ауры и этим отличается от остальных. Нижние слои являются несколько видоизмененными частями Земного Мира, в то время как высокие часто обладают всеми свойствами своей "родины".

Домены, так же, как другие районы сверхъестественной Ауры, имеют своих жителей. Эти существа теснятся в основном в своем слое, хотя могут беспрепятственно проходить и на другие. Впрочем, чем выше слой домена, тем более странными и сверхъестественными становятся его обитатели.

Путешествия по доменам

При физическом пересечении границы домена, вы исчезаете из обычного мира и входите в сверхъестественный мир. Существуют три способа попасть в домен: последовать за кем-то, войти туда по собственному желанию и потеряться.

Все, кто напрямую связан с Миром, к которому относится домен, могут автоматически провести туда вместе с собой до 12 человек. Нечисть может провести их в домены нечисти, ангелы и люди, обладающие Истинной Верой, в божественные домены, демоны и те, кто продал душу Дьяволу, в инфернальные, и, наконец, магические создания могут провести в магические домены.

Вход в домены по желанию предполагает способность увидеть последующий слой и затем войти в него. Как только слой обнаружен, вступление в него происходит автоматически. Только персонажи со специальными свойствами могут всматриваться в слои Ауры домена. Потустороннее Зрение и Магическая Чувствительность позволяют делать это. Ощущение Праведного и Нечестивого позволяет видеть как божественные, так и инфернальные домены. Для того чтобы увидеть следующий слой, необходим стрессовый бросок на Наблюдательность и соответствующее дарование против фактора сложности (5 + удвоенная разница между слоем пребывания персонажа и слоем, который он пытается увидеть). Например, фактор сложности при попытке увидеть с четвертого слоя первый (или наоборот) будет равен 5 + (2 x 3) = 11. Некоторые условия, такие, как условия среды или специфическое время и события, могут изменять фактор сложности до +10 или -10. Привнесенные в домен объекты, связанные с его Миром, могут вычесть до 5 пунктов из фактора сложности.

Маги могут проколдовать заклинания 20 ступени ПоМм, чтобы увидеть домены (для каждого из 4 типов доменов необходимо выучить свое собственное заклинание). Многие алхимики и травники знают секрет приготовления мазей и зелий, позволяющих на какое-то время всматриваться в слои. Любой, кто способен войти в них, может взять с собой дюжину спутников.

Те же, кто потерялся вблизи границы домена, должны сделать стрессовый бросок на Наблюдательность, чтобы проверить, не вышли ли они из него (или не вошли ли в более глубокий слой) случайно. Бросок позволяет увидеть границы домена (даже если персонаж не обладает необходимыми для этого дарованиями или заклинаниями). Фактор сложности остается тот же самый.

XII. Бестиарий

Как рассказчик вы, безусловно, захотите использовать в приключениях сверхъестественных существ, чтобы добавить к игре опасности, мистическую атмосферу и дух соперничества. Это работа рассказчика – придумывать столкновения с интересным врагом. Фантазия превращает рутинную схватку в запоминающееся событие, наполненное страхов и надежд.

Вы можете задействовать в своей саге существ, описанных ниже, но гораздо интереснее придумывать новых чудовищ. Пусть те создания, что приведены на этих страницах, послужат образцом для ваших собственных мифических персонажей.

Описание существ

В книгах "Искусства Волшебства" описание существ имеет стандартный формат, различающийся лишь в той мере, в какой принципиально отличаются возможности того или иного монстра. Большинство приводимых способностей не требует отдельного объяснения. Все создания в Мифической Европе располагают характеристиками, как и обычные персонажи. Все обладают тем или иным размером, а некоторые из них имеют волшебный параметр Мощи. Черты характера наличествуют даже у обычных, неразумных животных. После них приводятся параметры суммарной атаки и защиты и, в заключение, описываются преимущества и слабости существ, и иногда приводится дополнительная информация.

Между параметрами людей и чудовищ имеется определенная разница. Если животное неразумно, то Интеллект ему заменяет Чутье (Чут). Некоторые создания не обладают степенями бодрости, потому что они просто не могут устать. Значение Мощи не всегда совпадает со ступенями подобных заклинаний, рекомендуемых в главе «Заклинания». Мощь – это проявление негерметической магии, и потому она не всегда соответствует похожим силам, имеющимся в Герметической Традиции.

Боевые и некоторые другие параметры, которые у людей основываются на характеристиках, для чудовищ рассчитываются по иному принципу. Например, реакция у обычных персонажей основывается на Проворности, но у существ она также зависит от внутренних инстинктов и ряда волшебных способностей. Математически нельзя вывести этот параметр из значений характеристик монстра; рассказчик может устанавливать его величину такой, какая ему покажется оправданной.

Создание существ

Создание существа – нелегкая работа, но она становится проще по мере того, как вы набиваете в этом руку. Начинайте всегда с определения того, с какой целью вы вводите нового монстра в свой игровой мир. Хоть и невозможно предугадать все аспекты такого многогранного процесса, как изобретение новой жизни, постарайтесь последовательно и аргументированно ответить на следующие вопросы:

• **Цель:** Зачем вам понадобилось именно это существо? Должно ли оно вселять в окружающих страх, заставить героев задуматься о бренности жизни или оно просто необходимо для того, чтобы персонажи столкнулись с достойным соперником? Насколько гармонично оно вольется в вашу историю, и что оно способно совершить для того, чтобы изменить русло повествования?

• **Образ:** Как выглядит новое существо? Имеет ли оно голос? Источает ли запах? Как передвигается? Какими чертами оно выделяется среди себе подобных?

• **Поведение:** Чем существо занято в жизни и почему? Насколько оно разумно? Каковы его цели и мотивы? Как оно отреагирует на возможные действия персонажей? Имеет ли оно внутренний моральный кодекс?

• **Свойства:** Каковы параметры существа в числовом выражении? Обладает ли оно запоминающимися чертами характера?

• **Преимущества и слабости:** Располагает ли существо какими-либо мистическими способностями? Может ли оно колдовать? Имеются ли особые слабости, позволяющие легко одолеть это существо? Если да, то каким образом персонажи могли бы о них узнать? Содержит ли тело существа или его отдельные части чистую энергию?

Особые черты существ

Возможности сверхъестественных существ опираются на их внутреннюю природу. Уровень этих возможностей описывается специальными терминами и параметрами.

Мощь

Сверхъестественные существа обладают параметром Мощи, которое определяет их близость одному из 4 миров; поэтому существует 4 типа Мощи: Божественная, Магическая, Нечистая и Проклятая. Мощь не изменяется сама собой, за исключением природного взросления существа. При использовании существом своих преимуществ его параметр Мощи может снижаться. Мощь имеет несколько функций, перечисленных ниже:

• **Опасность:** Значение Мощи показывает, насколько опасным и могучим соперником может быть существо.

• **Близость к одному из миров:** Мощь показывает, к какому из четырех миров относится существо. Сверхъестественные существа могут использовать свои способности с большей или меньшей эффективностью, находясь в местности, где сильно влияние того или иного мира. См. стр.230.

• **Объем накопленной энергии:** Некоторые существа обладают возможностями, использование которых

требует расхода внутренней энергии, что ограничивает количество их применений. Параметр Мощи представляет собой количество пунктов, которые существо может использовать для сверхъестественных возможностей. Растрата пунктов соответственно снижает параметр Мощи. Если у существа недостаточно пунктов Мощи для использования какой-либо возможности, то эту возможность оно не может применить. Мощь полностью восстанавливается за сутки.

• **Сопротивление магии и проникновение:** Кроме специально описанных обстоятельств, существо всегда добавляет параметр Мощи как бонус к броскам на сопротивление и проникновение. При этом используется полное значение Мощи существа, вне зависимости от того, сколько пунктов Мощи оно до этого потратило на свои возможности.

• **Эффективность заклинаний:** Многие заклинания базовой ступени срабатывают на существо только в том случае, если их ступень больше или равна параметру Мощи существа. Это означает, что проще воздействовать магией на существо, потратившее некоторое количество пунктов Мощи, чем на располагающее полной Мощью.

Преимущества

Ниже перечислены примеры сверхъестественных способностей, которые вы можете даровать своим созданиям. Похожие способности у разных существ могут различаться силой и отдельными деталями. Какими бы преимуществами вы ни наделяли новых монстров, убедитесь, что они логично вписываются в концепцию приключения и соответствуют внешнему облику и внутреннему духу придуманного чудовища.

Некоторые преимущества напоминают герметические заклинания. Они создаются путем применения соответствующих техники и формы, и им присваивается ступень. Данные параметры необходимы для определения того, что может защитить от используемого преимущества, хотя существа, по сути, пользуются своими преимуществами совсем иначе, чем маги – своими заклинаниями. В случаях когда техника и форма не указаны, вы должны сами определить их и необходимую ступень, ориентируясь на происходящие события. Если после преимущества указано количество пунктов Мощи, оно вычитается из текущего параметра Мощи существа.

• **Власть над тварями:** Существо может повелевать животными определенного типа.

• **Дыхание или укус, огненные или ядовитые:** Указанные атаки существа могут убить противника, парализовать его или привести к потере рассудка или воли.

• **Заклинания произвольные и/или форматные:** Существо может колдовать, как герметический маг.

• **Изменение поведения:** Существо способно влиять на настроение и поведение окружающих; например, сатир может заставить человека ощутить в себе чувство дикой свободы.

• **Неуязвимость:** Существо полностью игнорирует ущерб или прочие вредоносные эффекты, наносимые определенным типом физического воздействия или магии.

• **Нечеловеческие чувства:** Существо обладает чувством, отличным от любого из естественных пяти чувств. Это может быть видение во тьме, распознавание лжи или ощущение присутствия магии.

• **Обман чувств:** Существо способно менять свою внешность, а иногда – и внешность окружающей среды.

• **Подчинение Взглядом:** Существо, поглядев в глаза противника, может парализовать его или заставить выполнять свои команды.

• **Превращение:** Существо способно превращаться в человека, животное или какой-либо предмет.

• **Сопротивляемость:** Существо получает бонус к сопротивлению магии или стойкости против определенного типа физического воздействия или магии.

• **Удушение:** Существо способно сжать противника каким-либо образом и, не давая ему дышать, наносить увеличивающийся от хода к ходу ущерб.

• **Ужас:** Существо может вселять в окружающих панический страх за счет своей жуткой внешности или заклинаний.

Слабости

Слабости могут стать не менее интересной частью описания ваших существ, чем преимущества. Персонажи могут пойти напролом, и столкнуться со всеми трудностями схватки с могущественным монстром, а могут, путем расспросов и научных изысканий, обнаружить у того же чудовища ахиллесову пяту. Поиск слабостей опасного создания может стать занимательной главой в вашем приключении.Слабости, как и преимущества, должны проистекать из природы существа.

Чистая энергия в организме существ

Тела многих сверхъестественных существ представляют значительную ценность для магов, так как содержат чистую энергию. Обычно в организме монстра находится тем больше энергии, чем он могущественней. Тип содержащейся в существе чистой энергии не всегда лежит на поверхности и совершенно не обязательно может быть выведен из логических умопостроений. Используйте свое воображение: многие звери содержат простую энергию Тварей, но те, кто отравляет противника ядом, могут обладать энергией Разрушения. Оборотни в большинстве своем располагают энергией Обращения, а гады ползучие – энергией Земли.

Магические существа

Мир магических существ наиболее обширный и разноликий из всех сверхъестественных миров. Внутри этого мира существуют так называемые племена – подтипы магических созданий. Чудовища одного племени имеют много общих черт. К магическому миру относятся драконье племя, волшебные звери, великаны, оборотни и нежить.

Драконье племя

Драконы – самые могущественные и благородные из всех смертных существ. Они настолько неуязвимы и редки, что убийство дракона всегда относится к разряду преданий. Это задача непосильная для всех, кроме героя или великого волшебника. Драконы чрезвычайно сообразительны, устрашающи с виду и часто владеют магией.

К младшим собратьям дракона относятся также червь, ящер и змей. Черви, подобные огромной ядовитой змее, обычно не имеют конечностей, хотя некоторые могут обладать ими. Большинство из них не более разумны, чем обычные звери.

Ящеры имеют стандартное сложение дракона (4 конечности, змеиная шея, подобие крыльев), но они меньше размером. Они не отличаются особой сообразительностью, хотя среди них гораздо чаще, чем среди червей, встречаются мудрецы.

Змеи прославленны тем, что используют свои особые преимущества. Они коварны, хитры и часто умеют говорить на человеческом языке.

Сигузен, Дракон Фолианта

Сигузен худ, похож на дракона, каким его представляют живописцы, с короткими конечностями, но очень ловкими передними лапками. От головы до хвоста он имеет 40 футов в длину, у него есть крылья, но пока еще никто не видел, чтобы он ими пользовался, потому что все свое время Сигузен проводит в пещере на вершине скалы.

Он пишет огромную книгу о природе Вселенной на древнем языке и коллекционирует любые сведения, которые могли бы ему помочь в его творчестве. Чтобы достичь предела своих знаний, он также собирает истории и баллады. С ним живет несколько

разумных ящеров (возможно, его детей), которые могут принимать человеческий облик. Некоторые утверждают, что Сигузен сам может оборачиваться человеком.

Несколько ящеров Сигузена хорошо известны как талантливые поэты, и они частенько собираются в городах в обличье людей. Они высматривают учеников волшебников и похищают их, принося к Сигузену для своего рода испытания знаний. Впрочем, иногда самонадеянные ученики сами приходят к нему для того, чтобы получить ответы на свои вопросы, хотя в этом случае тот, кто не поделится в ответ интересным преданием или легендой, бывает съеден. Та же участь ожидает тех ленивых учеников, которые не выдерживают драконьего испытания.

Начало приключения

Один или несколько спутников или учеников коллегии похищены ящерами Сигузена, и остальным персонажам надо найти их, чтобы вернуть друзей. Возможно, игрокам придется встретиться с самим великим Сигузеном, чтобы вступить в переговоры или в бой.

Характеристики: Инт +6, Наб +5, Оба 0, Кон +3, Сил +10, Вын +9, Лов 0, Про -1

Магическая Мощь: 65

Размер: +6

Черты характера: любознательный +6, жестокий +2

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Укус	+6	+11	+11	+36
Дыхание	+12	+8*	нет	+40/+80

* Позволено только уклонение – дыхание нельзя парировать

Стойкость: +40

Степени здоровья: ОК, 0/0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -5/-5, при смерти

Преимущества:

Огненное Дыхание: СоОг 50, 5 пунктов: +40 на каждую цель, если дыхание направлено на большую зону (круг, диаметром 10 шагов) или +80, если направлено на одного человека.

Магический Покров: РаМм, 0 пунктов: Сопротивление магии Сигузена +65 защищает все предметы в его пещере. Этот эффект неприменим к самому Сигузену или его ящерам.

Чистая энергия в организме: 60 пешек Огня в сердце.

Эбинтонский Червь

Это существо 50 футов длиной, черное и скользкое. У него длинная голова, рот, наполненный зубами и похожий на мрачную пещеру, и три ряда плавников на спине. Червь живет в дальнем озере, время от времени пожирая рыбаков и их лодки. Иногда по непонятным причинам он выбирается на берег. Там червь движется очень медленно, его скользкое тело не позволяет забираться на холмы, так как под собственным весом он съезжает вниз. Подобные "прогулки" наносят огромный урон всем деревням, встречающимся на его пути.

Эбинтонский Червь обладает ядовитым дыханием, яд которого применим в магических опытах.

Начало приключения

Маги очень нуждаются в яде червя, но они не настолько сильны, чтобы убить его. Одним из способов достать необходимый компонент может быть создание ситуации, в которой червь дыхнет ядом на кого-то из персонажей. После этого надо отогнать монстра или спасаться бегством (более разумный вариант). Героям останется только собрать с жертвы драгоценный яд. Ну, кто из персонажей готов сунуть голову в петлю?

Характеристики: Чут 0, Наб +5, Оба нет, Кон нет, Сил +9, Вын +9, Лов -2, Про -3

Магическая Мощь: 42

Размер: +4

Черты характера: пассивный +3

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Укус	+4	+5	+11	+36
Дыхание	+8	спец	спец	спец

Стойкость: +32

Степени здоровья: ОК, 0/0, -1/-1/-1, -3/-3, -5/-5, при смерти

Преимущества:

Слабое дыхание: СоВз 20, 1 пункт: Облако черного дыма окутывает одну цель, покрывая ее черным осадком. Каждый ход (включая первый) жертва должна делать бросок на выносливость против фактора сложности 9 или потерять 1 степень здоровья. В случае провала броска жертва теряет 2 степени. Погружение в воду смывает яд.

Мощное дыхание: СоВз 30, 12 пунктов: Червь распространяет ядовитое облако вокруг себя, покрывая всех и все в радиусе 4 шагов. После этого Червь не может атаковать на следующем ходе.

Чистая энергия в организме: 12 пешек Разрушения в зубах.

Раклин, Двуглавая Ящерица

Раклин имеет удлиненное и гибкое сложение, а после некоторой магической трансформации на ее змеиной шее появились две ящероподобные головы. Говорят, что каждая из голов обладает собственным разумом, и они даже иногда ссорятся. Тело Раклин полностью покрыто медными чешуйками. У нее две пары крыльев на спине, однако ей приходится прилагать определенные усилия, чтобы взлететь: обычно она отталкивается от какого-нибудь возвышения, чтобы было легче оторваться от земли. В бою Раклин одной головой кусает врага, а второй выпускает пламя. Также она может использовать когти.

Начало приключения

Раклин обладает информацией, которая нужна приключенцам. Они могут ускорить победу над Раклин, если повредят одну из голов (снятие степеней здоровья приходится поочередно то на одну, то на другую голову). Однако если персонажи причинят слишком большой вред одной из голов, то она умрет, и знание будет потеряно, так как вторая голова не всегда знает то, что знала первая. Всегда помните, что случайно можно уничтожить именно ту голову, которая владеет информацией.

Характеристики: Инт +1, Наб +2, Оба -1, Кон 0, Сил +8, Вын +5, Лов -1, Про -2

Магическая Мощь: 20

Размер: +3

Черты характера: жадная +2

Оружие/Атака*	реакция	атака	защита	ущерб
Укус	+6	+8	0	+18
Когти	+6	+6	0	+15
Дыхание	+10	+10**	нет	+20

* Может производить все типы атак каждый ход. Используйте бонус +10 к реакции и исчисляйте каждую атаку в отдельности

** Позволено только уклонение – ее нельзя парировать

Стойкость: +24, неуязвимость огнем

Степени здоровья: ОК, 0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, при смерти

Преимущества:

Огненное дыхание: СоОг 20, 2 пункта. См. боевые параметры.

Невидимость: РаИл, 4 пункта: Раклин может становиться невидимой.

Чистая энергия в организме: 12 пешек Огня в чешуе.

Шашали, Любитель Загадок

Шашали – змей 10 футов в длину, тускло-коричневого цвета, толщиной примерно с человеческое бедро. Его голова покрыта яркими чешуйками, составляющими причудливый узор. На кончике хвоста змея расположен острый шип, наполненный ядом. Излюбленная тактика Шашали – отвлечь жертву своим мягким голоском, медленно притягивая к себе хвост во время разговора, затем ужалить и скрыться прочь.

Через короткое время яд неминуемо убивает жертву, и Шашали возвращается обратно. Будучи вовлеченным в состязание загадок, Шашали забывает о своих убийственных намерениях: загадки – его главная слабость.

Начало приключения

Шашали поймал персонажей в расставленную на их пути ловушку, но игроки были предупреждены о характере змея. Смогут ли они отвлекать Шашали загадками и защищать себя достаточно долго для того, чтобы найти выход из положения?

Характеристики: Инт +2, Наб +2, Оба +3, Кон +4, Сил 0, Вын +3, Лов -2, Про +5
Магическая Мощь: 12
Размер: -1
Черты характера: проницательный +6, коварный +1

Оружие/Атака	реакция	атака	защита	ущерб
Жало	+7	+5	+8	+5

Стойкость: +4
Усталость: +1
Степени бодрости: ОК, 0, -1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, 0, -1, -3, -5, при смерти
Чистая энергия в организме: 6 пешек Разрушения в шипе хвоста.

Волшебные звери

К волшебным зверям относятся не только такие редкие создания, как грифоны или пегасы. Также они включают в себя существ с менее развитыми магическими способностями, но очень опасных и сильных физически. Будьте осторожны, когда вы создаете волшебных зверей, не делайте их слишком зависимыми от физической силы, наградите их Магической Мощью, или они не выдержат первого же заклинания, направленного против них.

Создавая зверей для "Искусства Волшебства" на примере легенд, подумайте, насколько близко к оригиналу вы хотите быть. Например, Минотавр из греческого мифа был уникальным существом, способным бросить вызов сильнейшему из героев. Вы хотите, чтобы ваш минотавр был подобен прототипу из мифа о Тезее, некой внушающей страх тварью, скрывающейся в лабиринте? Или вы представляете себе целое племя минотавров, могущественную расу людей, которых Создатель наделил странным звериным уродством? Тогда ваш минотавр не будет исключительным чудовищем, и вы можете даже не писать его название с большой буквы.

Грифон

У грифона тело льва, а голова и передние лапы орла. Обычно он атакует когтями, оставляя клюв для разрывания плоти поверженного противника. Грифон впадает в ярость, когда ему угрожают или когда голоден. Несмотря на это, характер его нельзя назвать злобным. Грифон символизирует храбрость и способность к преследованию цели. Эти качества грифона делают его невосприимчивым к заклинаниям, которые наносят ущерб или остужают пыл.

Начало приключения

Наверху утеса в высоких скалах Пиренейского хребта живет стая грифонов. Вместе с ними обитает человек, древний отшельник, являющийся их предводителем. Отшельник очень редко покидает грифонье гнездо. Он уже забыл, сколько ему лет, говорит только на классической латыни и утверждает, что он посланник Императора (Римского, Византийского или Китайского, он не уточняет). Персонажи могут повстречать отшельника и пожелать раскрыть тайну его прошлого и настоящего.

Характеристики: Чут 0, Наб +6, Оба нет, Кон нет, Сил +7, Вын +9, Лов +2, Про +2
Магическая Мощь: 30 (удвоенное сопротивление магии заклинаний, направленных против силы, храбрости и способности преследования)
Размер: +4
Черты характера: храбрый +6

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Когти	+6	+7	+2	+28

Стойкость: +26
Степени здоровья: ОК, 0/0, -1/-1/, -3/-3, -5/-5, при смерти

Великаны и людоеды

Легенды гласят, что Каин породил целый выводок чудовищных детей от дьяволиц. Спустя годы эти существа, людоеды и великаны, распространились по всей Мифической Европе. Одни из них ростом с деревья, другие размером с высокого человека, но при этом обладают силой быка. Все они грубы, невоспитанны и уродливы, и обычно ненавидят и завидуют своим более красивым человеческим собратьям. Некоторые из них имеют такие экзотические способности, как возможность превращения в других существ, невосприимчивость к повреждениям обычным оружием или использование заклинаний.

Хайербент, Великан Горных Ручьев

Хайербент – мрачный гигант, который бродит по снежным, обдуваемым ветрами вершинам и хранит сокровища, запрятанные под темными скалами. У него огромная, покрытая изморозью борода и могучий топор, выкованный горными карликами. За несколько лет он убил семерых рыцарей, искавших его смерти, и он готов обменяться приветствием и короткой беседой со своим новым врагом, прежде чем вступит в бой. Когда зима в горах особенно суровая, Хайербент спускается в долину, и на сельские угодья обрушивается его ярость. Вместе с ним всегда приходит ужасный ледяной вихрь, сопровождающий его в этом путешествии в земли людей.

Начало приключения

Ранняя оттепель может застигнуть Хайербента несколько дальше от его родных гор, чем он ожидал. В результате он оказывается запертым на вершине горы возле коллегии, неспособный пересечь теплую равнину внизу. Персонажи могут согнать гиганта вниз и убить его или помочь добраться до дома в обмен на часть его сокровищ.

Характеристики: Инт -2, Наб -2, Оба +3, Кон 0, Сил +10, Вын +9, Лов -3, Про -3
Магическая Мощь: 35
Размер: +3
Черты характера: воинственный +4

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Топор/палка	+10	+9	+2	+25
Драка	+9	+5	+1	+15

Стойкость: +30, неуязвимость холодом, +25% ущерба от огня
Усталость: +5
Степени бодрости: ОК, 0/0/0, -1/-1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, 0/0/0, -1/-1, -3, -5, при смерти
Преимущества:

Снежный Вихрь: СоВз 40, 0 пунктов. Хайербент, даже когда он спускается с гор, почти всегда окружен вьющимися хлопьями мокрого снега, подгоняемыми сильным вихрем. Это усложняет битву с ним (штраф -2 к атакующим и оборонительным действиям и один дополнительный провальный бросок при небрежности). Преимущество действует только при низкой температуре воздуха.

Чистая энергия в организме и снаряжении: 16 пешек Энергии Плоти в теле, 7 пешек Энергии Земли в топоре.

Оборотни

Крестьяне боятся злобных созданий диких лесов, но больше опасаются тех, кто ходит в звериной шкуре ночью и в человеческом обличье днем. Люди в облике зверя более хитры, кровожадны и менее предсказуемы, чем те животные, в которых они превращаются. Самое распространенное обличье, которое принимают оборотни, это обличье волка, но встречаются и другие виды.

Оборотни могут иметь различное происхождение, которое определяет их способности. Они могут быть связаны как с Магическим Миром, так и с Мирами Проклятым и Нечистым. Некоторые наследуют способность превращения, другие изучают ритуалы, которые трансформируют их тело. Одни люди продали душу Князю Тьмы взамен за дар перевоплощения, другие имеют кровь нечисти и изменяют облик как остальные члены своего рода.

Даже в облике зверя или птицы оборотни сохраняют свои обычные параметры Интеллекта, Обаяния и Контактности (хотя последние два бесполезны до тех пор, пока оборотень не получит возможность разговаривать в форме зверя). Размер и прочие параметры выводятся путем добавления параметров животного к половине (округляя в меньшую сторону) размера персонажа или человеческих параметров. Например, оборотень-человек размером +1 и с Выносливостью -1, который превращается в животное, имеет параметры характеристик, равные параметрам характеристик животного, потому что половина +1 и -1, округляясь до 0, не влияют на черты зверя. Однако персонаж с Наблюдательностью +2 или +3 превращается в животное, имеющее бонус +1 к параметру наблюдательности, потому что +2 и +3, разделенные пополам и округленные в меньшую сторону, все же обеспечивают бонус +1.

Одежда и вещи персонажа не превращаются вместе с ним, и сменивший облик не может залечивать раны (хотя некоторые маги, использующие ОщПл для трансформации, могут превращать вместе с телом и свое снаряжение). Превращение в животное с меньшим количеством степеней здоровья не убьет сильно раненого персонажа. До тех пор, пока оборотень не будет мертв, он имеет по крайней мере одну степень здоровья в любом принятом им обличье. Например, человек, который потерял 3 степени здоровья, может превратиться в домашнего кота (который и имеет всего 3 степени здоровья). Персонаж сохраняет одну, последнюю, степень здоровья в обличье кота.

Сузария, Белая Волчица

Сузария умная, красивая и сильная духом женщина. Она научилась у своей матери изготавливать магическую мазь, которой натирает свое нагое тело на вершине волшебной горы в лесу при свете луны. Мазь позволяет ей переставать быть человеком на время. До тех пор, пока на небе луна, Сузария рыщет по лесу в форме большой красивой белой волчицы. Поначалу она просто развлекалась превращениями от случая к случаю, но с возрастом ее охота приобретала все более жестокий привкус. Она начала убивать своих врагов-людей и вскоре так втянулась в это занятие, что стала уничтожать всякого, кто попадался на ее пути. Местные жители сложили о ней легенды, в которых Сузария выступает как "Белая Волчица".

Начало приключения

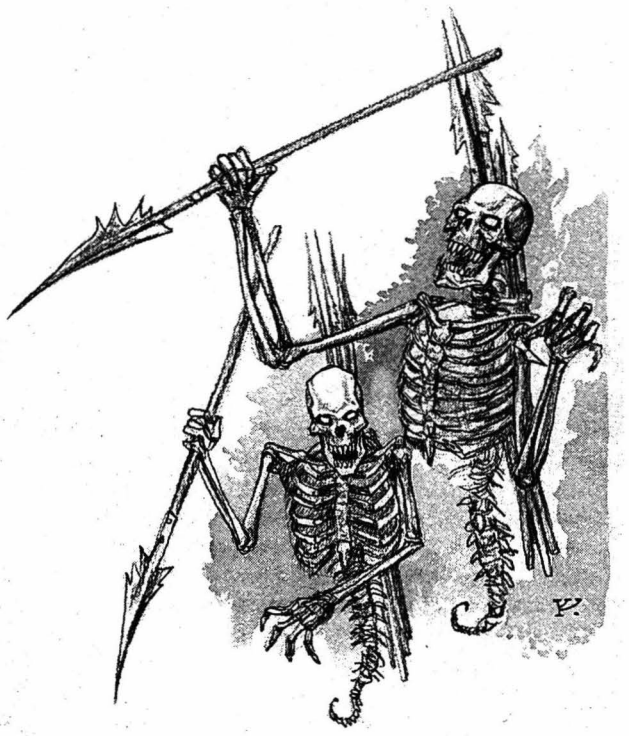
Сузария в обличье волка приближается к персонажам, когда они остановятся на отдых в лесу, но затем убегает. Один из приключенцев может быть поражен красотой животного или иметь более разумные намерения изловить волчицу, например, магу нужен питомец. Впрочем, игроки могут по ходу приключения решить, что же им делать со зверем: убить ее или позволить продолжить дальше серию убийств.

Характеристики: Инт +1, Наб +3, Оба +3, Кон 0, Сил +1, Вын +2, Лов +1, Про +2
Магическая Мощь: 16 (8 в человеческом обличье)
Размер: 0
Черты характера: осторожная +4, смелая +1

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Укус	+4	+6	+8	+13

Стойкость: 6
Усталость: +2
Степени бодрости: ОК, 0, -1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, 0, -1, -3, -5, при смерти
Преимущества:

Ошеломляющая красота: УпДу 15, 0 пунктов: В форме волка Сузария даже более прекрасна, чем в обличье человека, и всякий, кто собирается атаковать ее, должен сделать бросок на Выносливость 9+ или удержаться от удара в последний момент. Мужчины получают штраф -3 к броску. Рассказчик может попросить сделать бросок и при любом другом действии игрока, причиняющем волчице неприятности, например, при попытке поднять тревогу, обнаружив ее, или при указании следа преследователям.



Чистая энергия в организме: 1 пешка Обращения в волосах.

Нежить

Где-то между жизнью и смертью находится нежить – те, кто продолжает существовать вместо того, чтобы найти себе успокоение. У нежити отсутствуют некоторые аспекты человеческого строения, такие, как тело, в случае привидений, или мозги, в случае мертвяков. В одних случаях это ослабляет их, но в других делает значительно более сильными.

Благодаря магической природе, у нежити много преимуществ. Типичные из них включает невосприимчивость к колющему оружию, поскольку внутренние органы нежити не функционируют; иммунитет к заклинаниям, воздействующим на мозг, за исключением тех, у кого есть Интеллект, как привидения и духи, а также невосприимчивость к заклинаниям, усиливающим усталость, порождающим страх и оцепенение. Некоторые представители нежити могут принимать облик летучих мышей, насекомых, волков или облаков пара. Они часто уязвимы огнем, и иногда отсутствие мозгов или принуждение могут уничтожить их.

Привидения, духи мертвых, не нашедших успокоения, связаны с миром эмоциональными потрясениями, такими, как насильственная смерть или тем, что их тела похоронили без надлежащих ритуалов. Они особенно интересны своей личностью и магическими способностями.

Нежить принадлежит к Магическому или Инфернальному Мирам. Маги могут создавать нежить, оживляя трупы, и такие существа относятся к Миру Магии. Более сильные представители нежити, имеющие свободу воли, являются представителями Проклятого мира. Приведенные ниже примеры относятся к нежити Магического Мира.

Скелеты

Это кости мертвых, оживленные магическим путем, но не обладающие свободой воли. Они действуют под прямым контролем мага, их создавшего, и атакуют врага неустанно, пока их не победят его или сами не будут уничтожены.

Начало приключения

Маг из соперничающей коллегии создает скелеты в пещерах под своей мастерской. Персонажи раскрывают планы вражеского мага и исследуют его деятельность.

Характеристики: Инт -4, Наб -2, Оба нет, Кон нет, Сил 0, Вын +3, Лов 0, Про 0
Магическая Мощь: 5 (иммунитет к заклинаниям мозговой д-ти)
Размер: 0
Оружие/Атака: реакция атака защита ущерб Боевое умение (определяется видом оружия)
Стойкость: +8 (+13 против колющего оружия)
Степени здоровья: ОК, убит

Мертвяки

Эти отвратительные существа, созданные из гниющих останков, вынуждены шагать по земле по приказу их хозяина. Они очень сильны, и практически невозможно остановить их в бою; они продолжают атаковать, пока на это способны.

Начало приключения

Рэгли родился в семье, промышлявшей разграблением могил. Рэгли, пока был молод, был доволен своими скудными накоплениями, полученными этим противозаконным ремеслом. Но теперь он стал колдуном и начал похищать трупы. В своей лесной хижине Рэгли превращает их в мертвяков, чтобы оберечь себя от вторжений чужаков. Мертвяки прячутся на деревьях и в дуплах, нападая на прохожих. Приключенцы могут быть посланы для того, чтобы исследовать слухи о появлении демонов в лесу и встретиться с силами нежити.

Характеристики: Инт -4, Наб -4, Оба нет, Кон нет, Сил +3, Вын +5, Лов -3, Про -3
Магическая Мощь: 5 (неуязвимость заклинаниями, действующими на разум)
Размер: 0
Оружие/Атака: реакция атака защита ущерб Боевое умение (определяется видом оружия)
Стойкость: +12 (+17 против колющего оружия)
Степени здоровья: ОК, -3, умирающий

Харлин, Ночная Тень

Харлин была злой женщиной с волшебной кровью в жилах, которая умерла во время родов. Она возненавидела того ребенка, который убил ее, и возвратилась из могилы, чтобы уничтожить всех младенцев. Днем она может принимать форму иссушенной ведьмы, но ночью она становится отвратительным трупом. В этом

обличье она проникает в дома и высасывает дыхание детей через губы, оставляя их холодными и безжизненными. Она может войти только в то жилище, куда ее однажды приглашали, поэтому вечерами она изображает из себя горестного путника, которому негде переночевать. Она предпочитает оборону, хотя будет отчаянно сражаться, если загнать ее в угол.

Начало приключения

Смерть ребенка, знакомого одному из игроков, вовлекает в дело коллегию. Во время исследования происшествий на селе в смертях младенцев обвиняют магов. Лучшим способом остановить убийства было бы найти сына Харлин, который сейчас уже в подростковом возрасте, и вместе с ним убедить ее прекратить убийства.

Характеристики: Инт -2, Наб 0, Оба -2, Кон 0, Сил -1, Вын +3, Лов 0, Про +3

Магическая Мощь: 15 (бонус +10 к сопротивлению магии, действующей на разум)

Размер: 0

Черты характера: импульсивная +2, осторожная +1

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Когти	+3	+6	+6	+6

Стойкость: +5 (+10 против колющего оружия)

Степени здоровья: ОК, 0, -1, -3, -5, при смерти

Преимущества:

Высасывающее Дыхание: РаПл, 2 пункта. Харлин, прикасаясь к детским губам, убивает ребенка.

Чистая энергия в организме: 5 пешек Воздуха в легких.

Инфернальные создания

Демоны – это падшие ангелы, приговоренные к жизни в Преисподней до конца света. Они не могут покинуть Ад самостоятельно, но их души способны подниматься на землю, когда их вызывают безрассудные маги. В таком состоянии их называют демонами, злыми духами, ступающими по Земле.

Эта представление несколько упрощенно, потому что Преисподняя является также домом для инфернальных созданий, которые не овладевают душами людей.

Демонические цели и методы

Какова бы ни была их природа, демоны существуют в Мифической Европе, и они жаждут нового Падения человечества. В тех случаях, когда они не могут заставить людей служить им, или остановить Веру во Всевышнего, демоны используют другие методы. Они особенно любят разрушать, однако это не отвечает интересам Князь Тьмы, потому что подобные действия злых сил заставляют людей искать защиты у Церкви. Душа – вот награда, тело без нее бесполезно для Дьявола, так же как и для его божественного антагониста.

Насилие – эффективная стратегия в борьбе против магов, хотя многие из них, особенно герметические маги защищены от многих инфернальных действий благодаря ауре сопротивления. Волшебники могут причинить вред демонам своими заклинаниями, или передать их во Власть Церкви, которая ненавидит созданий Тьмы еще больше, чем Орден Гермеса. Поэтому демоны стараются как можно больше использовать свои магические преимущества в схватках с магами.

Также демоны могут вызывать бесноватость, вселяясь в тело жертвы и замещая полностью или частично ее личность, заставляя человека совершать злые поступки. Это не оставляет пятен на душе жертвы, независимо от того, что думают окружающие. Душа может быть куплена только по собственному желанию ее обладателя. Поэтому бесноватость наименее желанная с точки зрения демонов форма атаки. Демоны используют более тонкие подходы, чтобы добиться проклятия рода человеческого.

В первую очередь демоны используют искушение: индивидууму предлагается трудный моральный выбор, сделать который человек должен сам, без грубого нажима со стороны демона. В случае неправильного решения, человек совершит грех.

Подавление – самая распространенная атака, которая взывает к эмоциям, грешным по натуре. Демон создает общественное настроение, которое влияет на большую группу людей, привнося зло и искусственные элементы, воздействующие на окружающую среду. Угнетающая атмосфера порождает дурное состояние духа и грубые эмоции, понукая людей на плохие поступки и проклятие себя самих. Однако тот, кто может смотреть на жизнь, минуя проблемы материального мира, невосприимчив к этому.

Одержимость – прямая сверхъестественная атака жертвы, вызванная присутствием демона. Одержимость отличается от бесноватости тем, что демон не вселяется в тело жертвы, а, наоборот, вмешивается в течение его мысли. Основной формой одержимости является мечта, злой замысел или образ, которые крутятся в мозгу, вырастая из собственных мрачных мыслей жертвы. Человек, который не может отразить побуждение, навязываемое демоном, запятнает свою душу.

Тяжелее отразить "психомахию" (греческое слово, означающее "война за душу"; ударение в слове "психомахия" падает на предпоследний слог): демон разговаривает со своей жертвой ее собственным голосом, побуждая к дурным поступкам. Говоря языком игры, каждый бросок на черты личности модифицируется показателями психомахии демона, относящимися к определенным аспектам личности, заставляя персонажа вести себя не так, как он это делает обычно. Рассказчик может потребовать от игрока броска на черты личности каждый раз, когда того требует ситуация, даже если она, казалось бы, не подразумевает такой проверки личности.

Демоны и чистая энергия в организме

Покидая земную поверхность, демоны обычно оставляют после себя материю или предметы, содержащие чистую энергию. Чистая энергия в организме демона обычно соотносится с Тварями, Огнем, Иллюзией или Разрушением. Если у демона нет родства с одной из этих дисциплин, он оставляет энергию Метамагии. Демоническая чистая энергия часто граничит со злом и может порождать неприятные эффекты, если исполь-

зуется герметическими магами. В случае небрежности ее применения делается удвоенное количество провальных бросков.

Когда демон побежден или уничтожен на Земле, его дух возвращается обратно в Ад. Часто он уже не может вернуться на землю какое-то время в качестве кары за провальные действия. Неудача также может быть наказана инфернальными пытками. Вследствие этого очень трудно возродить тело демона. Подобное предприятие потребует путешествия в Преисподнюю, а это не так просто, несмотря на невероятные результаты, которыми может быть вознагражден успех.

Некоторые демоны так слабы, что их дух может прийти на землю только в физическом обличье. Тела этих дьяволов могут быть плодом Энергии. В этом случае сумма и тип Энергии выводится из описания существа. В большинстве случаев дьявольская сущность продолжает существовать, даже если его физическое проявление уничтожено.

Демоны и дьяволы абсолютно невосприимчивы к огню, заклинаниям, которые могут отличить правду или побудить говорить ее, и заклинаниям, которые заставляют объект действовать в добром, сострадательном ключе.

Таззельрик, низший демон

Таззельрик – демон абсолютно чудовищной внешности. Он ростом с человека, у него коровья голова, зеленые косматые волосы и шкура, толстые ноги, но нет торса. Он обладает шаркающей походкой, но крайне устойчив, зато способен быстро и далеко прыгать, когда не хочет, чтобы его обнаружили. Этот звероподобный демон скорее малодушен, чем отважен, но тем не менее злобность его действий всегда очевидна. Он питается дурным нравом крестьян и тем злом, которое они приносят своим соседям. Его излюбленный метод – затаиться на поле и наблюдать за крестьянином, чьи поля имеют общую межу с соседями. Выгадав момент, Таззельрик топчет весь урожай так, чтобы свалить все на подмеченного им крестьянина. Подобные действия порождают ссоры, и прожорливость Таззельрика временно утихает.

Начало приключения

Персонажи случайно встречаются с двумя спорящими крестьянами, чьи поля стали жертвой Таззельрика. Вдруг один из членов группы слышит маниакальный смех и видит зеленую коровью морду, прыгающую сквозь высокую пшеницу. Длительное преследование демона (сопровождаемое непроизвольными прыжками) по полям, на которых колосится хлеб, заканчивается гневом местных крестьян, чей урожай потоптали в ходе погони. Персонажи должны быть более изобретательными, чтобы справиться с демоном.

Характеристики: Инт 0, Наб +1, Оба нет, Кон -2, Сил -2, Вын 0, Лов 0, Про +5
Проклятая Мощь: 10
Размер: 0
Черты характера: трусоватый +1, подлый +1

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Драка	+9	+3	+10	+5

Стойкость: +6
Степени здоровья: ОК, 0, -1, -3, -5, уничтожен
Преимущества:
Психомахия: гнев +0.

Заразительные Прыжки: УпПл 15, 2 пункта: Когда Таззельрик прыгает вверх и вниз, все, кто наблюдает за ним в этот момент, должны сделать бросок на Выносливость 6+ или начать прыгать вместе с ним, не предпринимая других действий. Стрессовый бросок на Выносливость 9+ необходимо делать каждый ход, чтобы получить, наконец, свободу. Эффект длится либо до удачного броска, либо до тех пор, пока сам Таззельрик не остановится.

Харкерр, Повелитель Змей из Бездны

Это совершенно бесхитростный демон, который еще не научился заменять свою страсть к жестокости на мягкость и уловки. Харкерр обычно исполняет роль начальника других змееподобных демонов. Он мучитель из мучителей, надсмотрщик за мучениями грешных душ, которые повелитель Харкерра отдал под его контроль. Из-за своей удивительной способности причинять боль и смерть, Харкерр является одним из самых популярных демонов для вызова у магов и по этой причине временами появляется в мире смертных.

Харкерр выглядит как человек от головы до пояса и как серо-зеленая змея от пояса до земли. Он носит хлыст в левой руке и щит из человеческой кожи в правой. Для того чтобы использовать любое из своих преимуществ, он должен нанести удар хлыстом. Тем не менее пункты инфернальной Мощи он тратит прежде, чем бросается удар, поэтому даже в случае промаха Харкерр ослабевает. Он относится к классу демонов-воинов и появляется только в физической форме.

Начало приключения

Персонажи находят свидетельства отправления сатанистского культа возле коллегии и начинают раскрывать ужасный заговор. Когда они подбираются слишком близко, их враги вызывают Харкерра и посылают на борьбу с приключенцами.

Характеристики: Инт -3, Наб -3, Оба -3, Кон -1, Сил +6, Вын +5, Лов 0, Про -2

Проклятая Мощь: 25 (его обычное сопротивление магии удваивается против заклинаний, мешающих его желанию причинить боль)

Размер: +2

Черты характера: импульсивный +3, жестокий +6

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Хлыст и щит	+9	+8	+10	спец.

Стойкость: +23

Степени здоровья: ОК, 0, -1/-1, -3/-3, -5, изгнан

Преимущества:

Смерть: РаПл 30, 12 пунктов. Жертва должна сделать стрессовый бросок на Выносливость 6+ или умереть. Даже при успешном броске, жертва теряет 2 степени здоровья и проводит бросок на старение, как если бы она постарела на 1 год.

Ожог: СоОг 20, 3 пункта. Жертва получает 18 + (стрессовый бросок) пунктов ущерба.

Боль: РаПл 15, 1 пункт. Жертва должна сделать стрессовый бросок на Выносливость 9+ или упасть на землю от боли. Затем персонаж каждый ход делает тот же бросок, чтобы освободиться от боли. В случае провала жертва теряет одну степень здоровья.

Санейла, Посредница Адских Домов

Эта дьяволица была посланницей между двумя могущественными домами Преисподней, когда ее тонкая дипломатическая миссия провалилась. В результате этого она потеряла свое положение и теперь сослана в мир смертных, лишенная большинства своих преимуществ. До того как пройдут века ее наказания, Санейла решила вернуться к своей работе и стать посредником между двумя противоборствующими силами – человеческим и дьявольским родом. И если ее усилия будут вознаграждены случайно заблудшей душой, то это пойдет на пользу ее репутации в Аду.

Она имеет дело с людьми, которые привыкли к возможности общения с демонами, например с магами. Санейла разумна, терпелива, даже мягка, мудра и имеет страсть к музыке, искусству и философии. Тем не менее ее истинной целью является уничтожить того, с кем она сталкивается, посредством "адской дипломатии".

Самый обычный способ подтолкнуть невинную душу ближе к пропасти – это предложить своей жертве возможность побеседовать с тенью одного из ученых мужей древности. Это на самом деле коварный обман, поскольку в образе вызванной тени появляются низшие демоны. Согласие жертвы всегда в пользу Санейле, и факт соглашения всплывет в Судный День, независимо от того, насколько реальным был "вызов". Любая попытка потревожить покоящуюся душу считается оскорблением Небес.

Санейла представляется как молодая, со вкусом одетая женщина. Хотя этого и не заметно при внешнем осмотре, у нее есть короткий красный колючий хвост. Санейла скорее спрячется в клубах ароматного лавандового дыма, чем примет сражение.

Начало приключения

Санейла получает задание навредить одному из членов коллегии или ее магу. Сначала она предлагает безобидную помощь, притворясь молодой девушкой благородного происхождения, но затем создает ситуации, в которых персонаж нуждается уже в ее помощи. Ее конечная цель является заставить людей принять демона без боязни. Она знает, что у нее есть несколько столетий на выполнение этой миссии, и торопиться ей некуда.

Характеристики: Инт +4, Наб +4, Оба +4, Кон +4, Сил -3, Вын -3, Лов 0, Про +1

Проклятая Мощь: 64

Размер: -1

Черты характера: изящная +6, любезная +2

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Драка	+5	+7	+8	+6

Стойкость: +5

Степени здоровья: ОК, 0, -1, -3, изгнана

Преимущества:

Психомания: гордыня +4, любопытство +3, тщеславие +1.

Подмена Слов: СоДу 20, 2 пункта. Санейла может вложить дюжину слов в уста другого. Жертва удивлена тем, что она произносит, но может оказаться гордой настолько, чтобы скорее защищать чужие слова, чем показаться растерянной или взять их назад.

Герметические заклинания: 1 пункт. Любое заклинание Духа до 10 ступени и заклинания любых других дисциплин до 5 ступени.

Сотворение: Со (форма и ступень зависят от объекта), 5 пунктов. Создание непостоянных предметов, таких как оружие, веревка, шатер и золото. Она использует эту способность, чтобы предлагать людям то, что они желают. Созданные таким образом вещи исчезают в следующую фазу полнолуния.

Нечисть

Нечисть – разумные существа, иногда представляющие собою целые племена, обитающие совместно. Ходят легенды о том, что нечисть была первоначальным населением земли. С появлением людей нечисти стало меньше, и она была вынуждена перебраться в самые глухие и недоступные места обитания: чащи, горы, болота, подземелья. Нечисть состоит из самых разнообразных и загадочных сверхъестественных существ. По строению тела и внешнему виду нечистые очень напоминают человека, но с подчеркнуто выраженными чертами: если это уродство, то оно вызывает тошнотворное омерзение, если же это красота, то красота неземная. Их преимущество заключается в наследственных волшебных способностях, а не в физическом могуществе, хотя некоторые из них имеют сверхъестественную силу. Большинство нечистых полагается на иллюзию и обман, чтобы защитить себя.

Цели нечисти, или, иначе, нечистой силы, почти непостижимы для смертных. Нечистым не нужна еда и жилище, никто из них никогда не стареет и не умирает от дряхлости, поэтому часто мотивом их поступков часто выступает простое желание позабавить себя. Нечисть много времени проводит в играх. Некоторые ученые полагают, что и общественная жизнь нечисти является своеобразной игрой: странные существа просто изображают королей, королев, придворных, шутов и рыцарей, не являясь ими на самом деле.

Нелегко описывать нечисть в человеческом контексте. Обыватели Мифической Европы воспринимают их как природных противников. Нечисть по своему образу мыслей наиболее близка к простым, честным людям, которые чувствуют на интуитивном уровне, что в мире существует множество того, чего они не знают и никогда не смогут узнать.

В Мифической Европе слово "нечисть" объединяет легендарных, сказочных созданий из разных фольклорных традиций. У каждого европейского народа имеется свое собирательное название для подобных существ. Например, сам термин "нечистая сила" относится к славянским преданиям, а англичане и французы привыкли называть свою нечисть словом "фэйри". Духов четырех стихий, которых ученые называют "элементалями", также принято относить к нечисти. В разных странах Европы нечисть может также быть разной, иметь разные повадки, образ жизни и внешний вид, но их объединяет общее происхождение и цели.

Смертные и нечисть

Если есть хотя бы одно достоверное свидетельство о нечисти, так это то, что с ней с переменным успехом борются священники. Нечисть не переносит Власти Церкви и может уйти в отдаленные места, если рядом с ее домом появляется храм. Силой своей Веры простые люди гонят нечисть прочь от своих мест обитания.

Тем не менее даже если смертные вторгаются в земли нечисти и строят дома, ее влияние не всегда становится меньше. Обыватели могут быть так запуганы предупреждениями священников о гневе нечисти, что они не отваживаются даже ступить в темный лес или на заболоченные луга.

Нечисть может выжить в присутствии человека, если между этими двумя народами были установлены отношения терпимости. Люди и низшая нечисть могут обмениваться товарами или услугами, хотя подобный обмен, как правило, осуществляется не в пользу людей.

Люди стараются во что бы то ни стало избежать возбуждение гнева нечисти. Будучи совершенно дикой по природе, нечисть придерживается собственных понятий о нравственности, которые не имеют ничего общего не только с человеческим или божественным стандартами морали, но и с образом мыслей инфернальных существ. Нечисть может использовать пытку или боль без объяснимой причины, к тому же, живя вечно, она может иметь обиды свыше человеческого понимания. Поскольку нечисть непредсказуема, любые отношения с ней чреваты опасностями. Маги должны быть достаточно мудры, чтобы поддерживать мир с нечистой силой, поскольку даже герметическая магия не является достаточной защитой от ее происков. Будучи волшебной по сути, нечисть крайне невосприимчива к магии.

Благой и Неблагий Дворы

В некоторых странах Европы, например во Франции и на Британских островах, всю нечистую силу разделяют на две части. Первая соотносится с Благим Двором, с которым смертные могут поддерживать добрососедские отношения, а вторая – с Неблагим Двором, помыслы и цели которого не разгадать и самому мудрому из ученых.

Та нечисть, которая наиболее легко связывается с людьми, обычно происходит из Благого Двора. Большинство его представителей имеют человеческую внешность, но они более благородны, царственны и красивы. Они также несравнимые мастера петь, плясать и музицировать. Несмотря на то, что нечисть из Благого Двора самая общительная из всего сообщества, их сила настолько чужеродна, что человеческая жизнь кажется им неуместной и досадной.

Неблагий Двор создан из самой тьмы, в которой обитает злобная нечисть, думающая только о том, как бы досадить людям. Эти представители нечисти гораздо более жестокие, чем их собратья из Благого двора. Их внешний облик – отталкивающий и мерзкий, печать уродства лежит на каждом представителе Неблагого Двора (хотя они часто являются людям в образе прекрасных созданий). Они настолько злобны, что уже одно их присутствие рядом с человеческим поселением несет угрозу. Их дома – глубокие пруды и темные пещеры, куда лучше не забредать простым смертным. Неблагий Двор, по преданию, даже располагает настоящими замками, видимыми только в сумерках, где правят могущественные сеньоры, и те, кто посетят их, не смогут покинуть их никогда.

Марлоли, Светлая Дама

Марлоли – высокородная эльфийка Благого Двора. На первый взгляд она кажется человеком, и единст-

венная вещь, которая выделяет ее, это то чувство умиротворенности и доброжелательности, которое испытываешь при взгляде на ее утонченный образ. (Те, на ком стоит аура сопротивления, защищены от подобного наваждения.) Она носит светлое зеленое платье и простые украшения. Марлоли никогда не покидает свой безопасный дом, который находится в волшебной роще. Ее чаще всего можно встретить в шумной компании звероподобной нечисти, и она знает, что эти твари защитят ее от физической угрозы.

Начало приключения

Герои нарушили границы владений Марлоли, но она любезно приняла их как гостей. Однако вскоре становится ясно, что она ожидает от них выполнения опасного задания: она хочет захватить землю, которой уже однажды управляла и которая теперь находится под властью Неблагого Двора. Нечисть уже давно сражается за эту землю, но ни одна сторона не одержала верх. По местным правилам сражений между Дворами, никто не может считаться победителем, пока на стороне любой из противоборствующих сторон не погибнет хотя бы по одному смертному, добровольно ставшему сражаться за эту сторону.

Характеристики: Инт +3, Наб +3, Оба +5, Кон +3, Сил -2, Вын 0, Лов +2, Про +1

Нечистая Мощь: 16

Размер: -1

Черты характера: царственная +4

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Драка (увертливость)	+1	0	+3	2

Стойкость 0 (ущерб от железного оружия, который превышает ее стойкость, удваивается, прежде чем определится уровень повреждения)

Степени здоровья: ОК, -1, -3, -5, при смерти

Преимущества:

Исчезновение: СоПл 20, 3 пункта. При сильной опасности Марлоли может внезапно исчезнуть, переместившись в безопасное место. Если кто-нибудь держит ее или она прикована железными цепями, то Марлоли не может использовать это преимущество.

Лечение: СоПл 20, 3 пункта. Марлоли может постоянно лечить того, кого коснется, уничтожая как боль, так и страх. Каждое использование этой способности позволяет восстановить по крайней мере одну степень здоровья. Естественно, магические и опасные ранения не могут быть вылечены таким образом. После того, как человек пережил лечение Марлоли, все броски на храбрость (черты характера), сделанные на следующий день, получают бонус +1.

Чистая энергия в организме: Раненая Марлоли вместо крови источает белую жидкость; во всем ее теле содержится этого вещества на 4 пешки энергии Созидания.

Гибэкес, Луговой Музыкант

Гибэкес – сатир с человеческим телом и козлиными ногами и рогами, чье самое любимое развлечение состоит в игре на свирели. Когда он и его братья посещают какую-нибудь деревню, его музицирование пользуется популярностью среди крестьян. Он часто играет на праздниках урожая и виноградарства. Гибэкес не такой опытный воин, как его собратья, но они ценят его музыку. Его свирель пробуждает первобытные эмоции в тех, кто его слушает.

Начало приключения

Приключенцы встречают Гибэкеса и его буйных братьев во время празднества в лесу и получают приглашение присоединиться к ним. Если персонажи отказываются или кто-нибудь из них оказывается груб (на взгляд чувствительного сатира), они рискуют быть атакованными. Если же они примут участие в выпивке, поединке борцов, хвастовстве и пении, то могут приобрести веселых, но непредсказуемых друзей.

Характеристики: Инт 0, Наб +2, Оба +2, Кон +1, Сил +4, Вын +4, Лов +1, Про +3

Нечистая Мощь: 20

Размер: +1

Черты характера: дикий +7, чувствительный +2

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Копье	+7	+6	+4	+14

Стойкость: +10 (+1 к ущербу от железа)

Усталость: +8

Степени бодрости: ОК, 0/0, -1, -3, -5, без сознания

Степени здоровья: ОК, 0/0, -1, -3, -5, при смерти

Преимущества:

Пробуждение Ярости: ОщДу 20, 2 пункта. Гибэкес играет дикую, вольную музыку. Те, кто слышит ее, получают +2 к атаке и ущербу и ко всем броскам по храбрости в бою. Это действует на обе стороны противников.

Буйное веселье: ОщДу 20, 2 пункта. Музыка делает тех, кто ее слышит, более задорными и веселыми (+4 к подходящему броску на черты характера).

Пробуждение Любви: ОщДу 20, 2 пункта. Эта музыка позволяет всем, кто ее слышит, видеть скрытую красоту друг друга и всего, что их окружает. Это увеличивает желание обладания и наслаждения.

Чистая энергия в организме: 10 пешек энергии Тварей в рогах.

Гриззл, Гоблин Медной Копи

Гриззл и его собратья проживают в шахте по добыче меди. Он выглядит, как уродливый человек четырех футов в высоту, с пятнистой серой кожей. Он носит грубо сотканную одежду, ходит босиком и таскает шахтерскую кирку с бронзовым наконечником. Его бурный смех можно услышать по всей копи и ее туннелям. Иногда он развлекается тем, что вызывает обрушение породы или крадет снаряжение шахтеров, будучи в дурном расположение духа, он может и напасть на них.

Начало приключения

Гриззл и другие гоблины захватили важный участок копи, убив при этом несколько человек. Персонажи должны действовать решительно, чтобы получить правдивую информацию от других шахтеров, отбить копь у гоблинов и восстановить горные работы.

Характеристики: Инт -2, Наб -1, Оба -2, Кон 0, Сил +3, Вын +5, Лов +4, Про +3

Нечистая Мощь: 10

Размер: -2

Черты характера: вредный +4
Оружие/Атака: реакция атака защита ущерб
Кирка +6 +4 +5 +11
Стойкость: +5
Степени здоровья: ОК, -1, -5, при смерти
Способности: Атлетика (прыжки) 4, Бдительность (звуки) 6, Скрытность (подземелья) 8.

Преимущества:

Распространение огня: РаОг 10, 2 пункта. Гриззл может увеличить любое пламя, которое он видит до размера факела. Он может охватить за один раз до трех очагов, но потратить по 2 пункта на каждый.

Чистая энергия в логове: Гриззл нашел и спрятал в логове небольшое количество чистой энергии Земли.

Божественные создания

Божественные создания крайне редки, но часто обладают огромной Божественной Мощью, которая делает их очень полезными в помощи и благословении. Их неземная красота соединяется с ужасающей яростью, когда они вступают в противоборство с противниками Божьей Воли. Святая ненависть к исчадиям Ада сокрыта в сердце каждого божественного создания.

Альсетия, Божественный Единорог

Бессмертная, изящная и чрезвычайно красивая Альсетия – одна из немногих представительниц удивительного племени единорогов, магических существ, которые завоевали благосклонность Бога. Она защищает всех женщин и девушек и неумолимо преследует насильников и соблазнителей. Альсетия путешествует по Мифической Европе в поисках зла, уничтожая его везде, где встретит. Всем, кто связан с инфернальным миром, она представляется чудовищной: мерцающее белое пламя клубится возле ее рога, а глаза сверкают ярким красным цветом.

Начало приключения

Насильник, скрывающийся от гнева Альсетии, появляется в коллегии. Патруль персонажей сталкивается с разъяренным единорогом, который чувствует запах преследуемого ею человека. Если герои будут тактично разговаривать с единорогом и приведут ее в коллегию, тогда преследуемый мужчина внесет соответствующей традиции залог за оскорбленную женщину, чтобы выкупить свою жизнь. Герои сами должны решить, оградить ли им от неприятностей женщину и позволить преступнику торжествовать, надеясь найти его позже, или присоединиться к единорогу и облегчить страдания жертвы. Альсетия привыкла выносить свои решения моментально и не щадит никого, кто встает на ее пути.

Характеристики: Инт +3, Наб +3, Оба +4, Кон +1, Сил +2, Вын +3, Лов +3, Про +4
Божественная Мощь: 65
Размер: +1
Черты характера: доблестная (среди единорогов) +7, мстительная (к тем, кто причинил обиду женщине) +8
Оружие/Атака: реакция атака защита ущерб
Рог +12 +16 +12 +10
Стойкость: +10
Усталость: +7
Степени бодрости: ОК, 0/0, -1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, 0/0, -1, -3, -5, при смерти

Способности: Выслеживание (зло) 3, Ощущение Магии (Аура местности) 3, ощущение Праведного и Нечестивого (входящие в ее лес) 5, Целительство (девушки) 5.

Преимущества:

Благая Речь: СоДу 20, 1 пункт за час. Позволяет Альсетии говорить со всеми, независимо от того, знает она их язык или нет.

Пламя Божьего Гнева: РаОг 20, 2 пункта. Причиняет +25 ущерба любому существу инфернального происхождения или врагу, до которого она дотрагивается своим рогом. Любопытно, что это пламя не действует на нечисть.

Прикосновение Рога: СоПл/СоТв/СоВд 45, 10 пунктов. Одно прикосновение божественного рога Альсетии излечивает отравленных людей и животных и очищает еду и питье. То же самое прикосновение рогом восстанавливает одну степень здоровья.

Скорость Святого Креста: УпПл 45, 30 пунктов. Позволяет Альсетии мчаться сквозь завесу реальности; она передвигается с огромной скоростью и безошибочно прибывает на место назначения в мгновение ока, независимо от расстояния.

Обычные существа

В отличие от существ сверхъестественной природы, обычные животные повседневны и не наделены Мощью. Тем не менее то, что обычно для средневекового сознания, может быть отлично от современного восприятия. Например, такие дикие звери, как лев, горилла или носорог были ужасны и странны для людей Мифической Европы.

Ниже приводятся параметры некоторых наиболее распространенных животных. Вы сможете использовать их как руководство, когда необходимо описать дикое или домашнее животное. Заметим, что данные параметры относятся к обыденному представителю подобного вида, и различные породы собак, например, могут отличаться от приведенных показателей (хотя бы размером).

Кошка

Характеристики: Чут +1, Наб +3, Оба нет, Кон нет, Сил -3, Вын +3, Лов +3, Про +3
Размер: -3
Черты характера: любознательная +4
Оружие/Атака: реакция атака защита ущерб
Укус и когти +5 +5 +7 -3
Стойкость: -2
Усталость: 0
Степени бодрости: ОК, -3, без сознания
Степени здоровья: ОК, -3, при смерти

Способности: способность подкрасться (охота) 6

Собака
Характеристики: Чут 0, Наб +4, Оба нет, Кон нет, Сил 0, Вын +1, Лов 0, Про 0
Размер: -2
Черты характера: преданная +3

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Укус и когти	+3	+4	+3	+3

Стойкость: -1
Усталость: +1
Степени бодрости: ОК, -1, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, -1, -5, при смерти

Мул
Характеристики: Чут -4, Наб -1, Оба нет, Кон нет, Сил +4, Вын +5, Лов -4, Про -4
Размер: +2
Черты характера: упрямый +6

Оружие/Атака:	реакция	атака	защита	ущерб
Удар	+6	+5	0	+8

Стойкость: +12
Усталость: +9
Степени бодрости: ОК, 0/0, -1/-1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, 0/0, -1/-1, -3, -5, при смерти

Лошадь
Характеристики: Чут -2, Наб 0, Оба н/п, Кон н/п, Сил +3, Вын +4, Лов 0, Про 0
Размер: +2
Черты характера: стойкая +3

Оружие/Атака:	инициатива	атака	защита	ущерб
Удар копытом:	+4	+4	0	+4

Стойкость: +7
Усталость: +4
Степени бодрости: ОК, 0/0, -1/-1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, 0/0, -1/-1, -3, -5, при смерти

Хищная птица
Характеристики: Чут -2, Наб +5, Оба н/п, Кон н/п, Сил -2, Вын 0, Лов +2, Про +3
Размер: -3
Черты характера: свирепая +5

Оружие/Атака:	инициатива	атака	защита	ущерб
Удар когтистой лапой:	+7	+6	-1	+4

Стойкость: 0
Усталость: 0
Степени бодрости: ОК, -3, без сознания
Степени здоровья: ОК, -3, при смерти

Волк
Характеристики: Чут +2, Наб +4, Оба н/п, Кон н/п, Сил +1, Вын +4, Лов +1, Про 0
Размер: -1
Черты характера: коварный +3

Оружие/Атака:	инициатива	атака	защита	ущерб
Укус и когти:	+3	+5	+5	+6

Стойкость: +5
Усталость: +4
Степени бодрости: ОК, -1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, -1, -3, -5, при смерти

Кабан
Характеристики: Чут -2, Наб -1, Оба н/п, Кон н/п, Сил +4, Вын +5, Лов 0, Про 0
Размер: -1
Черты характера: прожорливый+2, упрямый +3

Оружие/Атака:	инициатива	атака	защита	ущерб
Клыки:	+4	+8	0	+18

Стойкость: +15
Усталость: +2
Степени бодрости: ОК, 0/0, -1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, 0/0, -1, -3, -5, при смерти

Бурый медведь
Характеристики: Чут +1, Наб +3, Оба н/п, Кон н/п, Сил +4, Вын +5, Лов 0, Про 0
Размер: +2
Черты характера: свирепый +3

Оружие/Атака:	инициатива	атака	защита	ущерб
Обхват противника:	+6	+12	+3	+16
Сбивание с ног:	+6	+6	0	+14 *

* Тот, кто получил ранение, в результате атаки всегда падает на колени
Стойкость: +25
Усталость: +7
Степени бодрости: ОК, 0/0, -1/-1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, 0/0, -1/-1, -3, -5, при смерти

Благородный олень
Характеристики: Чут -2, Наб +2, Оба н/п, Кон н/п, Сил +3, Вын +5, Лов +3, Про +5
Размер: +3
Черты характера: храбрый +5

Оружие/Атака:	инициатива	атака	защита	ущерб
Рога:	+8	+7	0	+24
Удар копытом:	+8	+5	+3	+12

Стойкость: +16
Усталость: +7
Степени бодрости: ОК, -1, -3, -5, без сознания
Степени здоровья: ОК, -1, -3, -5, при смерти

Братства Гермеса

Бьёрнар

Благоуст

Криамон

Экс
Мискелланья

Фламбо

Йербитон

Меркере

Меринита

Квезиторы

Тремере

Титал

Вердиций

Список заклинаний

А
Агония Зверя 164
Адское Облако Сернистого Дыма 125
Ангельская Музыка 140
Аура Облагораживания 141

Б
Баснословный Урожай 166
Башня Вертящейся Воды 123
Безволие Толпы 132
Безжизненная Просека 169
Беззаботность Праведника 131
Безупречное Существо 163
Белая Пелена на Глазах 159
Бесплотный Сгусток Тела 157
Бесследный Шаг 137
Благословенная Рука Лекаря 154
Блаженство Младенца 131
Болезнь Мелкой Трухи 169
Боль Отчаяния 129
Боль Переломанной Лапы 164
Борьба Правды и Обмана 140
Борьба с Длительной Засухой 120
Брильянтовое Небо 127
Бродячий Труп 160
Бронзовая Веревка 168
Бунт Оружейного Древка 170
Бурное Наводнение 120

В
Ветер Молчания 147
Ветреный Сухой Туман 126
Вечное Забвение Демона 147
Взгляд Гадюки 165
Видение Действующей Магии 145
Вилка Чародея 146
Вкус Подлости и Чистоты 120
Вливание Сил и Здоровья 154
Возвращение Ясности Ума 129
Воздвижение Таинственной Башни 134
Воспоминания Непрожитых Времен 131
Воспоминания о Далекой Мечте 129
Восстановление Изуродованной Плоти 154
Восстановление Первичного Образа 140
Восстановление Перенесенного Образа 142
Восстановление Утраченного Образа 139
Всезнающий Камень 135
Вспышка Алого Пламени 150
Вызов Бури 125
Выносливость Берсерка 160
Вязкость Камня 136

Г
Герметический Портал 138
Гибкость Камня и Твердость Веревки 135
Гигантские Шаги Дерева 170
Глаз Вечности 134
Глаз Времени 140
Глаз Далекого Костра 151
Гнев Нептуна 124

Д
Два Молчаливых Слова 129
Двойник Волшебника 143
Доверчивость Младенца 131
Дождь из Смертоносной Лавы 127
Дождь из Тяжелых Камней 126
Доработка Божьего Создания 163
Древесный Мост 166
Дробящий Кулак 136
Дрожь Прикосновения Оборотня 162
Дряхлость Столетнего Мудреца 158
Дуга Огненной Ленты 150
Дурманящий Запах Сирени 133
Дыра в Памяти 131

Ж
Жадные Руки Земли 137
Жар Кузнечного Горна 150
Железная Листва 168
Жидкая Призрачная Плоть 157

З
Закрытие Раны 154
Замершее Ледяное Пламя 152
Заповедная Земля 133
Запугивание Блуждающих Призраков 132
Засыпанная Яма 134
Затмение Дневного Светила 153
Заточение Огня 152
Защита от Жара и Пламени 153
Звериный Разум 131
Зверь Невиданной Величины 163
Зев Усталой Земли 136
Земля Пахаря 136
Земляная Волна 138
Зерцало Тихих Вод 121
Зияющая Бездна 138
Зловоние Двадцати Трупов 124
Знахарский Глаз 155
Зов Знакомых Водоемов 121
Зов Северного Мороза 153
Зов Смерти со Дна Моря 123
Зрение Летучей Мыши 126
Зрение Рудокопа 134
Зрение Старого Крота 164

И
Игра в Прятки 142
Игра с Бесноватой Молнией 125
Изгнание Разлагающего Гноя 154
Имена Трав 167
Искривление Прямого Ствола 168
Иссушение Тела 122
Источенные Корни 169
Исцеление Порчи Растения 166
Исчезнувший Воздух 127

К
Каменная Лавина 137
Клинок Жестокого Огня 150
Книга Животного Разума 162

Когтистый Ветер 126
Колючий Посох 168
Кошачьи Глаза 156
Кривое Зеркало 146
Кровоточащие Порезы 158
Крутящиеся Слои Вихрей 128
Крылья Парящих Ветров 128

Л
Лампа без Огня 150
Ледяное Прикосновение Зимы 152
Ледяной Мост 122
Лезвие Совершенного Клинка 135
Лекарство от Глупости и Одержимости 129
Лестница из Лозы 166
Летний Снегопад 125
Ловушка Тысячи Нитей 161
Лужа Прокисшего Вина 122
Лунный Луч 156

М
Магическая Поддержка 146
Медвежья Стойкость 157
Мертвая Тишина 142
Мертвые Тихие Воды 122
Метла Танцующего Ветра 128
Мистические Весы 145
Мистический Глаз Заклинателя 156
Многоцветное Пожарище 152
Морозное Дыхание Лжи 130
Морок Холодного Пламени 142
Мраморные Зубы136
Мысли Мученика Преисподней 129
Мысль Среди Звуков и Знаков 130

Н
Навевание Дремы 132
Нашептывание Ветра 126
Невидимая Праща 137
Невидимость Неподвижного Камня 142
Невидимость Призрака 142
Невидимый Покров 142
Незримая Рука 137
Незримый Вор 137
Незримый Слуга 137
Немой Вопрос 130
Непокорная Речь Заики 159
Непотопляемое Бревно 123
Неприступное Кольцо Стен 134
Неуловимый Порыв Сердца 130
Нити Марионетки 160
Нюх на Серебро 134
Нюх Преследуемого Зверя 162

О
Обзор Очевидных Мотивов 130
Облака Громовой Мощи 126
Облегчение Змеиного Укуса 164
Обман Спрятанного в Шаге 142
Обманная Личина 156
Обмен Бодростью 160
Обмен Разумов 133
Образ Зверя-Убийцы 162
Образ Твари 162
Обращение в Любой Предмет 141
Объятия Настойчивых Трав 170
Овечья Кротость 165
Огненный Дротик 150
Одеяние из Волчьей Шкуры 157
Одеяние из Черных Перьев 157
Окаменевшая Земля 136
Опьянение Трезвенника 133
Освежающее Дуновение Сквозняка 124
Освобождение Проклятой Плоти 154
Оседланная Ярость 163
Осень по Прихоти 169
Ослабленный Вкус 141
Открытие Адской Бездны 134
Открытие Неосязаемого Прохода 149
Отпугивание Древесины 169
Отражение Блуждающих Призраков 130
Отчаяние Задерганного Узника 160
Охлаждение Звериного Пыла 165
Очищение Ослабленной Плоти 154

П
Палящий Ветер 122
Пелена Сумасшествия 127
Паутина из Лозы 166
Перевернутые Намерения 131
Печать Зимы 122
Пламенеющая Ладонь 150
Плач Прокаженного 159
Плащ из Гусиных Перьев 123
Плащ Призрачного Тумана 124
Пляска Огня и Дыма 152
Повелитель Деревьев 170
Повелитель Толпы 133
Подавление Работы Волшебника 149
Поддержка Требовательного Заклинания 148
Подземное Напряжение 137
Подземный Толчок 138
Подчинение Упрямого Осла 165
Подъем Безвольной Куклы 160
Подъем Бескрылого Тела 159
Позабытое Слово 131
Познание Сокрытых Изъянов 155
Поиск Следов Ближнего 155
Поиск Диких Трав 167
Покров Ложных Впечатлений 144
Покров Неразгаданной Тайны 144
Ползущее Масло 120
Полное Здравие Животного 161
Полное Подчинение Твари 165
Полыхающая Темница 152
Попутная Волна 123
Попутный Ветерок 128
Порабощение Сознания 133
Посещение Живого Призрака 143
Последний Вздох Утопающего 120
Последний Удар Сердца 159
Похищенное Дыхание 127

Похищенный Голос 142
Поцелуй Смерти 159
Прах Бытия 136
Прах Мертвеца 158
Преграда Против Бестелесных Призраков 152
Преграда Против Дьявольского Отродья 148
Преграда Против Нечисти Глухих Чащ 169
Преграда Против Нечисти Злобных Вод 123
Преграда Против Нечисти Скалистых Гор 137
Преграда Против Нечисти Туч и Ветров 128
Преграда Против Обыденных Тварей 165
Преграда Против Сказочных Зверей 165
Приветствие Расступившихся Небес 125
Превращение Кровожадной Твари в Жабу 163
Привкус Жемчуга 121
Призрак Говорящей Головы 139
Призрак Ходячей Крепости 143
Призрачная Тварь 139
Призрачное Пламя 139
Призрачный Дар 144
Призрачный Человек 139
Призыв Ненавистной Засухи 122
Призывание Мертвы 133
Прикосновение Руки Творца 135
Приращение Отсеченной Конечности 154
Природа Энергии 145
Пробуждение Дремлющего Дерева 168
Прозрачность Собственных Иллюзий 140
Проклятие Мрачной Чащи 168
Проклятие Непредвиденного Мора 159
Проклятие Прожорливого Роя 162
Проклятие Цирцеи 157
Проклятый Глаз Дьявола 156
Проклятый Жар Пустыни 126
Пронзающее Древко 168
Проникновение в Тайны Леса 167
Проницание Изменчивых Туманов 125
Проницание Разума 130
Просьба Пигмалиона 136
Противоестественные Рост и Уменьшение 156
Прочность Гнилых Досок 169
Прыжок Кузнечика 159
Прыжок Разведенного Костра 153
Прыжок Факельного Пламени 153
Пряный Привкус 140

Р

Разговор с Травами 167
Разгорающийся Гнев 129
Разделение Набегающей Волны 123
Разоблачение Невидимого Глаза 145
Разрушительный Дым Преисподней 126
Разрыв Мистической Цепи 158
Раскрытие Внутренней Борьбы 130
Раскрытие Истинного Обличья 135
Расплывчатая Дрожь Окружения 143
Рассеивание Призрачного Образа 141
Расступающиеся Воды 123
Растекающийся Огонь 153
Рев Рассерженного Ветра 125
Ржа Десятилетий 136
Рой Голодных Искр 152
Ручка Младенца 156
Рыбье Дыхание 121

С

Сбор Живой Энергии 147
Свечение Следов 135
Свечение Тепла 151
Свист Летящего Дерева 167
Сила Веселого Смерча 128
Сказки Пепла 151
Скользкие Масляные Следы 120
Скрученный Язык 159
Скрытый Аромат Магии 147
Следящая Преграда 149
Слова Мерцающего Пламени 151
Слоновий Страх при Виде Мыши 165
Смертельная Расщелина 138
Смертоносная Стрела Преследователя 164
Смягчение Боли Животного 161
Созыв Совета Деревьев 167
Сокрушающий Ледоход 122
Сокрытие Тайных Знаков 141
Сонливость Младенца 158
Сообщество Волшебников 146
Сосредоточение Штормовой Мощи 128
Спасительный Запах Гниения 165
Сплетение Шипов и Сучьев 170
Стена Живого Леса 166
Стена Окружающего Огня 151
Стена Шипов 166
Столб Ночного Неба 153
Страх Трепещущего Сердца 129
Струя Водоворота 120
Судороги Непослушной Руки 159

Т

Танец Посоха 168
Твердая Почва под Ногами 136
Твердокаменная Стена 134
Тени Былых Костров 151
Тень Истинной Жизни 155
Тень Человеческой Личности 139
Терпение Столетнего Древа 157
Терпение Тысячелетней Скалы 157
Топот Далеких Ног 135
Торопливое Возвращение Домой 160
Тридцатимильный Прыжок 160
Туманы Перемен 157
Тьма Бездонного Колодца 153

У

Увеличение Размера 135
Удар Рассерженной Ветви 169
Удар Юпитерова Копья 124
Ужас Геенны Огненной 141
Ужас Тварей Ничтожных 163
Уничтожение Трудов Скорняка 164
Уничтожение Металлического Барьера 136
Упокоение Блуждающего Призрака 131
Упокоение Свирепого Пожара 152
Упокоение Ярости Бурь 127

Ураган Двух Стихий 125
Устранение Переживания 131
Утраченная Страсть 132
Утро Спящего Трупа 160
Ухо на Стене 140

Ф
Фальшивая Печать 146

Х
Хаос Бешеных Волн 123
Хрустальный Голос Озера 121
Хрустальный Дротик 135

Ц
Целебное Излучение Лекаря 155
Цепкие Руки на Горле 158

Ч
Чаробой 147
Чувство Мудрого Стрижа 126
Чувство Давней Магии 145
Чувство Подвоха Опоры 134
Чужая Внешность 141
Чужие Глаза и Уши 140

Ш
Шар Адского Пламени 151
Шепот Врат Чистилища 155
Шепот Голодного Безумия 132
Штормовая Волна 123

Щ
Щекотка Гусиного Пера 158
Щелчок Пробуждения 132

Э
Эгида 148

Список терминов

А
Аккуратность – общая добродетель +1 43
Алхимия – общая добродетель +1 43
Ангел-Хранитель – общая добродетель +3 49
Антимагическая Натура – общая добродетель +2 46
Антиметодизм – герметический порок переменной стоимости 40
Арбалеты – боевое умение 59
атака 171
· полная 180
· суммарная 177
Атлетика – общее дарование 58
Аура местности 230
Аура Сопротивления – герметическое умение 59
аура сопротивления 79

Б
Бдительность – общее даровнаие 58
Бедность – общий порок -2 54
"без сознания" – степень бодрости 186
Беззащитность – общий порок -2 или -3 54, 55
Безмолвная Магия – герметическая добродетель +5 39
Белая Ворона – общий порок -1 51
Берсерк – общая добродетель +1 43
Бесплатная Подготовка – общая добродетель +2 46
Беспокойство от Заурядного – общий порок -2 54
Беспокойство от Необычного – общий порок -1 51
биография 65
Благоприятное Качество – общая добродетель переменной стоимости 42
Благоприятные Обстоятельства – герметическая добродетель +1 38
Благоуст – Братство Ордена Гермеса 27
Богатый Гость – социальный слой спутника +3 37
Богатый Землепашец – социальный слой спутника +1 37
"бодрый" – степень бодрости 186
боевая усталость 171
боевые умения 59
Божественная преграда – герметический порок -4 42
бой 172
Болезненная Магия – герметический порок -3 41
Больные Суставы – общий порок -3 55
бонус 19
· давления 177
· первого удара 174
Братства 27
бросок 18
· качественный 19
· провальный 19
· простой 19
· скрытый 20
· соревновательный 56
· стрессовый 19
бросок на
· атаку 177
· выздоровление 188
· заклинание, быстрое 80
· заклинание, произвольное 74
· заклинание, ритуальное 76
· заклинание, форматное 75
· извлечение чистой энергии 94
· изучение заклинания 92
· поединок 84
· прицеливание 77
· сопротивление магии 78
· способность 56
· старение 69
· устойчивость к магии 118
Бывший Ученик – социальный слой спутника +1 37
Быстрое Выздоровление – общая добродетель +1 43
Быстрое Перо – герметическая добродетель +1 38
Быстрое Старение – общая добродетель -5 56
Бьёрнар – Братство Ордена Гермеса 27

В
Везение – общая добродетель +2 46
великаны 240
Вердиций – Братство Ордена Гермеса 27
Верховая Езда – дорожное умение 61
Ветеран – общая добродетель +1 43
Взлом – воровское умение 60
Видения – общая добродетель +2 47
Власть Церкви 234
Владетельный Сеньор – социальный слой спутника +5 38
внешний вид (волшебной вещи) 96
Вода (Вд) – магическая форма, одна из стихий 72
Воздух (Вз) – магическая форма, одна из стихий 72
Возложение Рук – общая добродетель переменной стоимости 43
Возмутитель Спокойствия – общий порок -1 51
возраст 23
Война Магов 227
волшебная вещь (или предмет) 18
Волшебная Вещь – общая добродетель переменной стоимости 43
волшебник 18
Волшебный Приятель – общая добродетель +2 47
волшебство 18
Вольный Клинок – порок простолюдина -1 36
Воодушевление – общая добродетель +1 43
Воспитанник Дьявола – общий порок -2 54
Воспитанник Затворников – общий порок -2 54
Воспитанник Нечисти – общая добродетель +1 44
Воспитанник Природы – общий порок -3 55
Воспитанник Труппы – общая добродетель +1 44
Впечатлительность – общий порок -1 51
Время года коллегии 198
Врожденное Сопротивление – общая добродетель +4 49
Выдающаяся Характеристика – общая добродетель +2 47
Выживание – дорожное умение 61
выздоровление 188
Выносливость (Вын) – характеристика 33
Высшая Цель – общая добродетель +1 44

Г
Гадание – общая добродетель +4 49
Гверник – Братство Ордена Гермеса, Квезиторы 28
Герметическая Клятва 226
Герметическая Традиция 71
Герметический Кодекс 226
Герметическое Право – мистическое знание 62
Гибкость – общая добродетель +1 44
Главарь Разбойников – социальный слой спутника +5 38
Горбун – общий порок -1 или -2 51,54
Господин – общая добродетель +2 47
Гражданское и Каноническое Право – ученое знание 62

Д
дальность 116
Дар 18
дарования 38
дворянин 37
Двуручное Оружие – боевое умение 59
Денежный оброк, общий порок -1 81
десятигранник – см. кость.
диалог 89
Дикая Магия – герметический порок -1 40
Диспут – ученое умение 59
дисциплины 71
· вспомогательные 76
длительность 116
Добрая Известность – общая добродетель +1 44
Добрая Слава – общая добродетель +2 47
добродетели 34
· герметические 38
· общие 42
· простолюдина 35
Докучливость Наставника – герметический порок -1 40
Долги – общий порок -1 31
домен 235
Дополнительное Совершенствование – герметическая добродетель +1 38
Дополнительные Дисциплины – герметическая добродетель +1 38
Дополнительные Заклинания – герметическая добродетель +1 39
Дополнительный Опыт – общая добродетель +3 49
доспех 184
Достаток – общая добродетель +3 49
Драка – боевое умение 59
драконье племя 238
Дряхлость – общий порок -2 54
Дурная Известность – общий порок -1 51
Дурная Привыка – общий порок -1 51
Дурная Слава – общий порок -2 54
Дурной Глаз – общий порок -1 51
Дух (Ду) – магическая форма 72

Е
Европа Мифическая 207

Ж
Жалкая Характеристика – общий порок -4 55
Жизненные Ресурсы – герметическая добродетель +3 39
Жонглер – актерское умение 60

З
Заблуждение – общий порок -1 51
"задетый" – степень здоровья 187
Закалка – общая добродетель +1 44
Заклейменный Преступник – социальный слой спутника -1 38
заклинание 18
· быстрое 80
· прицельное 77
· произвольное 74
· противодействующее 83
· ритуальное 75
· форматное 75
Заклинания Вполголоса – герметическая добродетель +2 39

Закрытая Магия – герметический порок -2 41
Замкнутость – общий порок -1 51
Занудство – общий порок -1 52
Запас Силы – общая добродетель +2 47
Запас Чистой Энерггии – общая добродетель +1 44
заряженная вещь 100
зачарованная вещь 98
защита 171
· полная 180
· суммарная 177
заявка 172
Звукоподражание – общая добродетель +1 44
Здоровяк – общая добродетель +1 или +3 44, 49
Здравый Смысл – общая добродетель +1 44
зелье 101
Земля (Зе) – магическая форма, одна из стихий 72
Злополучные Обстоятельства – общий порок переменной стоимости 48
зона 117
Знакомая Страна – общая добродетель +1 44
Знакомство с Местностью – случайное знание 62
Знакомство с Организацией – случайное знание 63
Знаменитый Разбойник – социальный слой спутника -4 38
знания 61
Знатный Род – общая добродетель +1 44
Знахарство – общая добродетель +1 44
Зрительная Память – общая добродетель +3 49

И

игровой мир 17
игрок 15
Иждивенец – общий порок -1 52
Изгой – социальный слой спутника -1 38
Излишняя Собранность – герметический порок -2 41
"изнуренный" – степень бодрости 186
Изобретательность – герметическая добродетель +1 39
изучение (заклинания) 92
изъян 69
Изящество – общая добродетель +2 47
Иллюзия (Ил) – магическая форма 72
Инородец – общий порок переменной стоимости 50
Интеллект (Инт) – характеристика 33
Интуиция – общая добродетель +2 47
Инфернальная Преграда – герметический порок -4 42
исключительный риск 104
Искусство Дисциплины – герметическая добродетель +1 39
Истинная Вера – общая добродетель +3 49
Истинная вера 234
Источник Энергии – герметическая добродетель +1 39
"истощенный" – степень бодрости 186
Йербитон – Братство Ордена Гермеса 27

К

Капризность Ауры Сопротивления – герметический порок -3 42
Карликовость – общий порок -4 или -5 55, 56
Качественное Вооружение – герметическая добродетель +2 47
качество привязанности 110
Квезиторы 28
Клеймо Дара – герметический порок -1 40
Клеймо Порчи – общий порок -1 или -2 52, 54
Клятва Верности – общий порок -1 52
Книголюб – общая добродетель +1 44
колдовство 18
коллегия 198
Контактность (Кон) – характеристика 33
Концентрация – общее дарование 59
кость (игральная) 18
Красный Колпак – добродетель, обязательная для меркерцев 31
Крепкое Телосложение – общая добродетель +1 44
Криамон – Братство Ордена Гермеса 28
Кривые Руки – герметический порок -1 40
Кровь Великанов – общая добродетель +3 или +5 49, 50
Кровь Нечисти – общая добродетель переменной стоимости 43
круг 18

Л

ладья 73
Лазанье – общее умение 59
Латынь Письменная и Разговорная – см. Разговорный Язык и Письмо
Легендарная Характеристика – общая добродетель +5 50
Лекторское Мастерство – ученое умение 59
Лень Наставника – герметический порок -2 41
Лидерство – общественное умение 60
Лишний Человек – общий порок -1 52
Ловкие Руки – воровское умение 60
Ловкость (Лов) – характекристика 33
Лозоискательство – общая добродетель +1 44
Луки – боевое умение 59

М

маг – тип персонажа 22
Магическая Зависимость – герметический порок -3 42
Магическая Склонность – герметическая добродетель переменной стоимости 38
Магическая Теория – мистическое знание 62
Магическая Чувствительность – общая добродетель +1 44
Магический Рефлекс – герметическая добродетель +2 39
магия 18
· герметическая 71
· дикая 71
мастерская 107
материал (волшебной вещи) 96
Медицина – ученое знание 62
Медленная Магия – герметический порок -2 41
Медленное Перо – герметический порок -1 40
Меринита – Братство Ордена Гермеса 28
Меркере – Братство Ордена Гермеса 28

Мертвый Сон – общий порок -1 32
Метамагия (Мм) – магическая форма 72
Метательное Оружие – боевое умение 59
Методизм – герметическая добродетель переменной стоимости 38
Миры 230
Мистицизм – мистическое знание 62
Мистическая Мудрость – общая добродетель +1 45
Мистическая связь модификатор 78
Молниеносные Рефлексы – общая добродетель +2 47
Мощь 236
Мудрец – социальный слой спутника +1 37
Мудрость Жизни – общее дарование 59
Мудрость Нечисти – мистическое знание 62
Мудрость Трав – общая добродетель +1 45
Музицирование – актерское умение 60

Н

На Все Руки Мастер – общая добродетель +2 47
Наблюдатель – герметическая добродетель +1 39
Наблюдательность (Наб) – характеристика 33
нагрузка 171
Наемник – социальный слой спутника +2 37
Наемный Слуга – добродетель +1 45
наложение чар 96
направленность 58
Наследство – общая добродетель +1 45
наставник 113
Настоящая Дружба – общая добродетель +1 45
Настоящая Любовь – общая добродетель +2 47
Наступающая Старость – герметический порок -3 42
небрежность – выпадение нуля на десятиграннике при стрессовом броске.
Невнимательный Читатель – герметический порок -1 40
Невнимательный Ученик – герметический порок -1 40
Невнятность – герметический порок -1 40
"невредимый" – степень здоровья 187
нежить 242
Незабытая Обида – общий порок -1 52
Незаметная Магия – герметическая добродетель +2 39
Немота – общий порок -3 55
Немощность – общий порок -5 или -6 56
Ненависть к Питомцам – герметический порок -1 40
Ненависть Нечисти – общий порок -1 52
Ненависть Чудовища – общий порок -4 55
Неординарная Личность – общая добродетель +1 45
Непокорная Магия – общий порок -1 40
Непоседливость – общий порок -1 52
Непредсказуемая Магия – герметический порок -4 42
Неприхотливость во Сне – общая добродетель +1 45
Неприятель – общий порок переменной 51
стоимости 43
нечисть 245
Несовместимость Дисциплин – герметический порок -1 40
Несокрушимость – общая добродетель +1 45
Нетерпимость – общий порок -1 52
Неуклюжесть – общий порок -2 54
Неуязвимость – общая добродетель переменной стоимости 43
Нечистая магия – герметическая добродетель +1 39
Нечистая Преграда – герметический порок -4 42
Нищенствующий Монах – социальный слой спутника +1 37
Новичок – порок простолюдина -1 36

О

Обаяние (Оба) – характеристика 33
Обет – общий порок переменной стоимости 51
Обитатель Коллегии – социальный слой спутника +0 36
Обман – общее дарование 59
оборотни 241
Оборотничество – общий порок -2 54
Образованность – общая добродетель +1 45
Обращение (Об) – магическая техника 71
Обращение с Животными – дорожное умение 61
Обреченность – общий порок -3 55
Оброк Магией – герметический порок -1 40
Обходительность – герметическая добродетель +1 39
Общественные Связи – общая добродетель +1 45
Обычный Челядин – добродетель или порок простолюдина +0 35
Обязательное Действие – герметический порок -1 41
Обязательство – общий порок -1 или -2 52, 54
Ограниченное Сопротивление – герметический порок -2 41
Огонь (Ог) – магическая форма, одна из стихий 72
Одаренный Ученик – общая добродетель +3 или +5 48, 50
Одержимость – общий порок -1 52
Одинаковые Руки – общая добродетель +1 45
Одиночное Оружие – боевое умение 59
Оккультизм – мистическое знание 62
Опасная Характеристика – общий порок -5 56
Опека – общая добродетель +3 49
Опороченная Школа – герметический порок -2 41
Оптимизм – общая добродетель +1 45
опыт 66
Опыт Сумерек – герметический порок -1 41
опыты (магические) – см. эксперименты.
Орден Гермеса 224
Оружейная Пара – боевое умение 59
оружие 181
Осадные Машины – боевое умение 59
Осмотрительность – общая добродетель +2 39
Особенность характеристики 34
Острое Зрение – герметическая добродетель +1 45
Острый Слух – общая добродетель +1 45
отряд 15
Отнятая Печать – герметический порок -1 41
Отсутствие Глаза – общий порок -1 52
Отсутствие Подобия – герметический порок -1 41
Отсутствие Руки – общий порок -2 54
Отсутствие Уха – общий порок -1 52

Отчаянность – общая добродетель +1 45
отыгрыш 15
Охота – дорожное умение 61
Очарование – общее дарование 58
Ощущение Праведного и Нечестивого – общая добродетель +1 45

П

параметры 18
· боевые 171
· заклинания 115
· коллегии 198
Педантичность – герметический порок -6 42
Пение – актерское умение 60
Перевозка – рабочее умение 61
Перекидывание – добродетель переменной стоимости, обязательная для бьёрнацев 30
перемещение 172
Переодевание – воровское умение 60
Периодическая Магия (Отрицательная) – герметический порок переменной стоимости 40
Периодическая Магия (Положительная) – герметическая добродетель переменной стоимости 38
персонаж 21
печать мага 64
пешка 73
Письмо – ученое умение 59
питомец 108
Плавание – дорожное умение 61
племя (чудовищ) 238
Плоть (Пл) – магическая форма 72
Погружение 86
Поединок Магов – общественное умение 59
Поединок магов (дуэль) 83
Подделка – воровское умение 60
Подчинение Взглядом – общая добродетель +4 50
Покровитель – общая добродетель +2 47
Политика – общественное умение 60
Политический Вес – общая добродетель +2 47
Понимание Тварей – общая добродетель +1 45
пороки 35
· герметические 40
· общие 50
· простолюдина 35
Последнее Испытание 114
Последователь Бьёрнара – добродетель переменной стоимости, обязательная для бьёрнарцев 38
Последователь Вердиция – порок -1, обязательный для вердицийцев 41
Постижение (По) – магическая техника 71
Потайное Убежище – общая добродетель +1 45
Потустороннее Зрение – общая добродетель +1 45
Поход Магов 226
Превосходное Вооружение – общая добродетель +4 50
Превращение в Зверя – общая добродетель +2 48
Предания – случайное знание 63
Преданное Волшебное Существо – общая добродетель +2 48
Преданное Существо – общая добродетель +1 45
Пределы Магии 73
Предназначение – общая добродетель +4 50
Предчувствие – общая добродетель +1 49
Презренный Род – общий порок -1 52
преимущества 237
Престиж – герметическая добродетель +1 39
"при смерти" – степень здоровья 187
привязанность 108
призвание 24
Призрак-Преследователь – общий порок -2 54
Призрак-Хранитель – общая добродетель +4 50
Прилежный Ученик – герметическая добродетель +1 39
Принцип Чести – общий порок -1 53
прицеливание 77
причуды 65
Проблемы с Животными – общий порок -1 53
провал 19
· многократный 19
Проверка усталости 178
Проворство (Про) – характеристика 33
Продажа Индульгенций – общая добродетель +2 48
Продленная Магия – герметическая добродетель +3 39
Произвольное действие 178
Проклятие – общий порок переменной стоимости 51
Пронзающий Взгляд – общая добродетель +2 48
Проникновение – мистическое дарование 58
простор – параметр оружия 181
Просторы – общая добродетель +4 50
пункты
· Веры 234
· опыта 67
· Мощи 237
· разработки 93
· привязанности 109
· старения 69
· Сумерек 86
· ущерба 171
Путешествия 192
Путь Ошибок – общая добродетель +1 46

Р

рабочая рукопись (рабочая запись, рабочий текст) 102
Разговорный ученый язык – ученые знания 62
Разговорный Язык – случайное знание 63
размер 65
разработка (заклинания) 92
Разрушение (Раз) – магическая техника 71
ранение 187
"раненый" – степень здоровья 187
Рассеянная Магия – герметический порок -2 41
рассказчик 16
расстояние 172
реакция 171
Ремесленник – социальный слой спутника +0 37
Ремесло – рабочее умение 61
репутация 70
ролевая игра 14
Рыболовство – рабочее умение 61

Рядовой Разбойник – добродетель или порок простолюдина +0 36
Рядовой Стражник – добродетель простолюдина +1 36

С

Самоуверенность – общий порок -2 54
сближение 173
Сбитый Прицел – герметический порок -2 41
сборник (заклинаний) 92
свод 89
Святые Мощи – общая добродетель +3 49
Священник – социальный слой спутника +3 37
Свободные Искусства – ученое знание 61
Сглаз – общая добродетель +2 48
Сделка – общественное умение 60
сезон 192
Сексуальность – общая добродетель +1 46
Семейные Узы – общая добродетель +1 46
Сила (Сил) – характеристика 33
Сила Воли – общая добродетель +1 46
Сказания – актерское умение 60
Скверная Характеристика – общий порок -2 55
Скверное Вооружение – общий порок -1 53
Склонность – см. Магическая Склонность
Скрытность – воровское умение 60
Скрытый Дар – общий порок +2 48
Слабая Память – общий порок -1 или -6 53, 56
Слабоволие – общий порок -1 53
Слабое Здоровье – общий порок -1 53
Слабое Зрение – общий порок -1 53
Слабости 237
Слабость Ауры Сопротивления – общий порок -1 41
Слабость Воображения – герметический порок -1 41
Слабость Дисциплины – герметический порок переменной стоимости 40
Слабость Проникновения – герметический порок -2 41
Слабый Слух – общий порок -1 53
Слепота – общий порок -5 56
сложность цели 175
Случайная Магия – герметический порок -6 42
Смазливость – общий порок -2 55
смерть 88
Снисходительность Судьбы – общая добродетель +3 48
Собиратель Новостей – общая добродетель +2 48
Собиратель Слухов – общая добродетель +1 46
Созидание (Со) – магическая техника 71
Сокращенная Магия – герметический порок -2 41
Сокровенная Тайна – общий порок -1 53
Соответствующая Среда – герметический порок -3 42
Сопереживание – общая добродетель +1 46
социальный слой 36
способности 56
· исключительные 63
спутник – тип персонажа 21
сражение – см. бой.
средоточие 82
старение 69
степени бодрости 186
степени здоровья 187
стихии 72
стоимость характеристик 34
стойкость 171
стражник 21
Странник – социальный слой спутника +0 37
Странствующий Рыцарь – социальный слой спутника +2 37
стрельба 174
Стремительное Колдовство – герметическая добродетель +1 39
Струны 109
ступень заклинания 115
Сумерки Мага 85
схватка 176
Сходство с Магом – общий порок -1 53

Т

Таинство 28
Талисман 97
Твари (Тв) – магическая форма 72
Творческий Дар – общая добродетель +1 46
Теология – ученое знание 62
техники – магические дисциплины 71
Титал – Братство Ордена Гермеса 27
Тонкий Ценитель – общий порок -1 53
Торговец – социальный слой спутника +1 37
Точность – мистическое дарование 58
Травы (Тр) – магическая форма 72
трактат 90
Трезвость – общественное умение 60
Тремере – Братство Ордена Гермеса 29
Трибуналы 227
Тупость – общий порок -1 53
Тучность – общий порок -1 53
"тяжелораненый" – степень здоровья 187

У

умение 59
"умирающий" – степень здоровья 187
Уникальная Характеристика – общая добродетель +4 50
Управление (Уп) – магическая техника 72
Управляющий – добродетель простолюдина +1 36
Уродство – общий порок -1 53
усталость 186
"усталый" – степень 186
"утомленный" – степень бодрости 186
Утопия – общий порок -1 53
Утраченная Любовь – общий порок -1 53
ученая степень 92
ученик 113
Ученик Нечисти – герметическая добродетель +2 39
Ученик Отверженного – герметический порок -1 41
Ученость – общая добродетель +1 46
Ученый – социальный слой спутника +3 37
ущерб 171
Уязвимость Магией – общий порок -1 53

Ф
фаза 172
Фактор сложности 19
ферзь 73
Философия – ученое знание 62
Фламбо – Братство Ордена Гермеса 29
Фобия – общий порок -2 55
формы – магические дисциплины 72
фэйри 246

Х
Хаотичная Магия – герметический порок -4 42
характеристика 32
ход 172
Хорошее Вооружение – общая добродетель +1 46
Хромота – общий порок -2 55
Худоба – общий порок -2 или -3 55

Ц
Целительство -рабочее умение 61

Ч
чара 18
Частота стрельбы 174
Чарующая Музыка – общая добродетель +2 48
Частный кодекс 226
челядин – тип персонажа 21
черты личности 64
чистая энергия 72
Чистый Разум – общая добродетель +1 46
Чтение по Губам – общая добродетель +1 46
Чудеса 234
чудовища 236
Чувство Направления – общая добродетель +1 46
Чувство Погоды – общая добродетель +1 46
Чувство Равновесия – общая добродетель +1 46
Чужая Тайна – общая добродетель +2 48
Чуткий Сон – общая добродетель +1 46
Чутье – характеристика, заменяющая Интеллект у неразумных существ.

Ш
Шлейф Магии – герметический порок -1 41
штраф 19

Щ
Щит – боевое умение 59

Э
Эгоцентризм – герметический порок -6 42
Экс Мискелланья – Братство Ордена Гермеса 29
эксперименты (магические) 104
эликсир молодости 70
Элементалист – герметическая добродетель +5 39
Этикет – общественные умения 60

Я
яд 189
Ярость – общий порок -3 55

ТАБЛИЦА СРАВНИТЕЛЬНЫХ МЕР

ДЛИНА

1 миля = 1,609 км
5 миль = 8,035 км
10 миль = 16,09 км
25 миль = 40,175 км
50 миль = 80,35 км
100 миль = 160,9 км
1000 миль = 1609 км

1 ярд = 91,44 см
5 ярдов = 4 м 57,2 см
10 ярдов = 9 м 14,4 см
25 ярдов = 22 м 86 см
50 ярдов = 45 м 72 см
100 ярдов = 91 м 44 см
1000 ярдов = 914 м 40 см

1 фут = 30,48 см
5 футов = 1 м 52,4 см
10 футов = 3 м 4,8 см
25 футов = 7 м 62 см
50 футов = 15 м 24 см
100 футов = 30 м 48 см
1000 футов = 304 м 80 см

1 дюйм = 2,54 см
5 дюймов = 12,7 см
10 дюймов = 25,4 см
25 дюймов = 63,5 см
50 дюймов = 1 м 27 см
100 дюймов = 2 м 54 см

1 км ~ 0,62 мили
5 км ~ 3,1 мили
10 км ~ 6,2 мили
25 км ~ 15,5 мили
50 км ~ 31 миля
100 км ~ 62 мили
1000 км ~ 620 миль

1 см ~ 0,01 ярда
5 см ~ 0,05 ярда
10 см ~ 0,1 ярда
25 см ~ 0,25 ярда
50 см ~ 0,5 ярда
1 м ~ 1 ярд

1 см ~ 0,032 фута
5 см ~ 0,16 фута
10 см ~ 0,32 фута
25 см ~ 0,8 фута
50 см ~ 1,6 фута
1 м ~ 3,2 фута

1 см ~ 0,39 дюймов
5 см ~ 1,95 дюймов
10 см ~ 3,9 дюймов
25 см ~ 9,75 дюймов
50 см ~ 19,5 дюймов
1 м ~ 39 дюймов

ВЕС

1 фунт = 453,59 г
5 фунтов = 2 кг 267,95 г
10 фунтов = 4 кг 535,9 г
25 фунтов = 11 кг 339,75 г
50 фунтов = 22 кг 679,5 г

1 г ~ 0,002 фунта
5 г ~ 0,01 фунта
10 г ~ 0,02 фунта
25 г ~ 0,05 фунта
50 г ~ 0,1 фунта
100 г ~ 0,2 фунта
1 кг ~ 2 фунта

Имя _____

Игрок _____

Коллегия _____

Сага _____

Маг ○ Спутник ○ Стражник ○

Пол _____ Возраст _____ г. рождения _____ текущий год _____

Характеристики

	Параметр	Опыт
Интеллект		
Наблюдательность		
Сила		
Выносливость		
Обаяние		
Контактность		
Ловкость		
Проворство		

Способности

Способность	Направленность	Параметр	Опыт

Добродетели и пороки

Опыт	Добродетель или порок

Размер _____ Пункты старения _____

Черты личности

Черта	Параметр	Черта	Параметр

Оружие	Реакция	Атака	Защита	Ущерб	Дальн.	Пр.	м.с.
Драка							

Дальн. - Дальность
Пр. - Простор
м.с. - минимальная сила

Степени здоровья

Стойкость ____

Невредимый	O	
Задетый	O	
Раненый	O	-1
Тяжелораненый	O	-3
Умирающий	O	-5
При смерти	O	

Степени бодрости

____

Бодрый	O	
Усталый	O	
Утомленный	O	-1
Изнуренный	O	-3
Истощенный	O	-5
Без сознания	O	

Доспехи

Тип _____

Защита _____ Вес _____

Репутация

Параметр	Вид репутации
____	_____
____	_____
____	_____
____	_____

Снаряжение

Вес	Предмет	Вес	Предмет
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____
____	_____	____	_____

Общий вес ____ Нагрузка ____

Заметки

Содержание

Глава I: Пролог 4

Глава II: Игра 14

Глава III: Персонажи 21

Глава IV: Герметическая магия 71

Глава V: Мастерская мага 89

Глава VI: Заклинания 115

Глава VII: Сражение 171

Глава VIII: Сага 190

Глава IX: Коллегия 198

Глава X: Европа Мифическая 207

Глава XI: Пять миров 230

Глава XII: Бестиарий 236

Список заклинаний 251

Словарь терминов 254

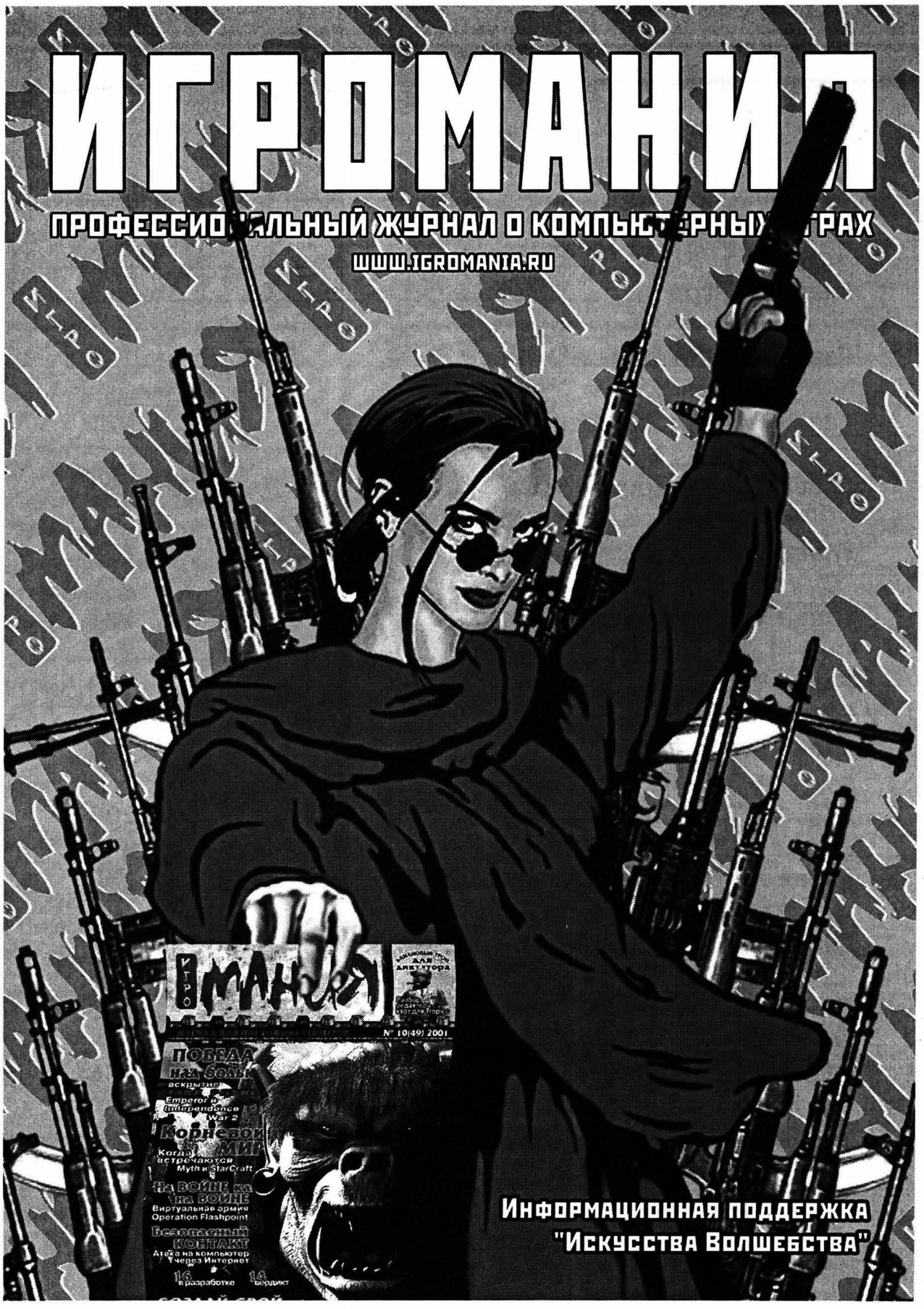
Таблица сравнительных мер 260

Лист персонажа 261

ИГРОМАНИЯ

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

WWW.IGROMANIA.RU



Информационная поддержка "Искусства Волшебства"

Искусство Волшебства – русское издание известной интеллектуальной игры "Ars Magica", созданной в жанре фэнтези. Ее участники переносятся в средневековую Европу XIII века, представляя себя рыцарями, священниками и могущественными магами. В мире Мифической Европы вам придется столкнуться с опасными противниками: драконами и фэйри, нежитью и демонами, колдунами и оборотнями. Возможно, вы примите участие в Крестовом походе, в освобождении Испании от мавров, в дальних плаваниях викингов или политических интригах Древнерусских княжеств. Приключения ждут вас!

Искусство Волшебства
Ролевая игра

Ролевая игра - новый вид интеллектуального развлечения, который становится все более популярным в нашей стране. В Искусстве Волшебства игроки создают персонажей, которые участвуют в жизни средневекового общества. Рассказчик, или ведущий игры, управляет миром Мифической Европы, в котором средневековые легенды и предания европейских народов становятся действительностью. Магия - тайная наука этого вымышленного мира, с помощью которой волшебники стремятся постичь истину. Ролевая игра - единственный способ оказаться "внутри" фэнтези и принять участие в жизни средневековья.

www.rolemancer.ru/iv